免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪の恶 Aogu 合니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.302

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年9月18日

页数：82页

不要忘了自己是谁。

TP4

WII U、PS VITA、海量新作、精彩尽在E3！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.302

时下热门攻略集合

《生化危机 佣兵3D》
史上最详细攻关手册

《如龙 终章》
神室町虐杀僵尸攻略

2011年E3专题报道

新主机 新游戏 新潮流 全新亮相

知名厂商展前发布会重点摘要

E3现场展台掠影、美艳Showgirl图鉴

2011年7月上
VOL.302
ISSN 1006-5032



汤米漫画专栏
乌托邦式的恋爱
（揭秘赤银的青涩年代）

无双报道 街霸X铁拳/马里奥赛车/路易的鬼屋2/战国无双3帝国/光环4/忍龙3/古墓丽影
赛尔达传说 天空之剑/恶魔猎人/最终幻想13-2/真三国无双PSVITA/生化危机 浣熊市行动

2011年电子娱乐展览会
Electronic Entertainment Expo. 2011



五年来最受玩家关注的游戏盛会
新主机、新游戏、新技术、新服务，一切都是全新的开始

自从今年3DS发售以来，似乎预示着家用游戏界的一个新的时代即将到来了。Wii U的发布、PS Vita的正式命名都是今年E3的重头戏，另外还有数不清的大作等等，今年的洛杉矶会展中心，依然是全球玩家一同见证历史的舞台。

洛杉矶会展中心的总建筑面积为50000平方米，整个展览跨越五个大厅。会展中心占地两个街区，和NBA球队洛杉矶湖人队的主场斯台普斯中心分享一个街区。展会的五个大厅分别为：肯提亚厅（Kentia）、迫提厅（Petree）、南厅（South Hall）、交流厅（Concourse Hall）和西厅（West Hall）。一般来说，发行商们都会尽早订下一个引人注目的摊位，并花费重金来进行装饰，以期能够为自家产品做足声势。

E3的两个特点就是吵闹和忙碌。每个摊位都竭力要吸引玩家的眼球，通常什么手段都会用上，当然还包括那些搔首弄姿的Show Girl们。不同的商家会使用不同的手段来突出自己的特色，每个受到关注的摊位前面都会排起一长串的人，那场面是非常壮观的。

南厅是E3展中最大的展厅，也是通常的主厅。世界一流的游戏开发公司都会选择南厅作为自己的基地。肯提亚厅和迫提厅大厅是最小的，前者用来让硬件厂商展示自己的产品，后者一般是小公司的集散地。西厅的主要展商来自亚洲。任天堂和索尼一般都会选择西厅。一些游戏的门户网站也愿意设立在这里，因为这样一来他们就可以方便地采访各个厂商最新的信息。

洛杉矶会展中心是美国甚至全球玩家心目中，一年一度的圣地。以下的时间，就请大家跟随我们的报道，完成这次迎接游戏新时代的路程吧。


台州市图书馆 10001100008208





GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《如龙 终章》4位主角

2011年 7月上

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
特约画师：汤　米
美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472180
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

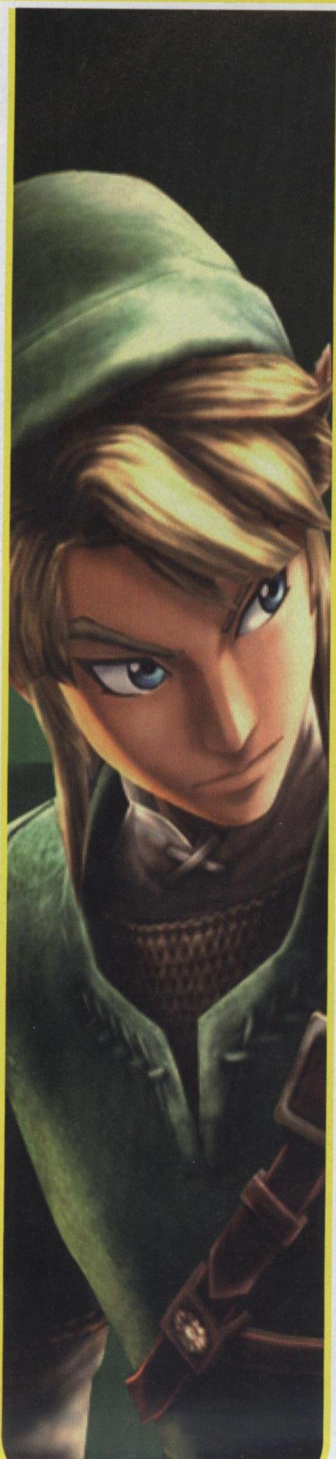
本刊声明

■本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其它权利的文字和投稿，本刊概不承担任何连带责任。
■本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者请自留底稿，来稿恕不退还。
■本刊编辑部暂不接受任何关于游戏内容、攻略、秘技或游戏机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或通过电子邮件进行咨询，编辑部将会尽最大努力在杂志中给予回复。
■本刊如出现印刷、装订差错，请联系本刊发行邮购部进行调换。





回归经典乐趣并

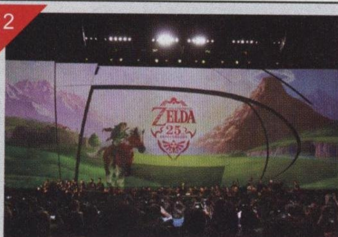


1 任天堂于E3展首日（2011年6月9日）上午9点在NOKIA剧场举办展前发布会，喜迎25周岁的《赛尔达传说》系列成为本日发布会的先锋、先拔头筹，3DS游戏则成为本次发布会的主打，并且公布了Wii的后继机“Wii U”的初步情报。





2







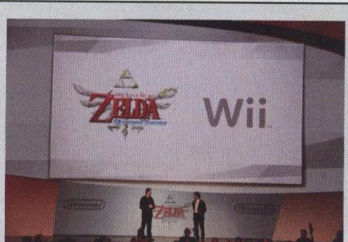


在一曲令老玩家潸然泪下的《赛尔达传说》主题交响乐演奏的陪伴下，伴随玩家们走过整整25个年头的《赛尔达传说》系列的角色们一个个出现在会场中央的大屏幕中，此情此景，令在场的不少观众唏嘘不已。

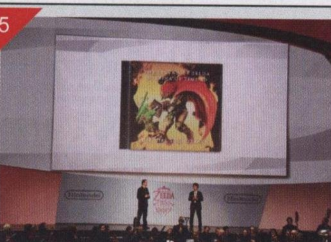
3 音乐结束，赛尔达系列之父宫本茂登台致辞，对25年间一直支持该系列的玩家们表示感谢，并且宣布了一些25周年纪念的相关内容，比如在虚拟平台登场的《赛尔达传说：众神的三角力量》、即将在3DS平台登场的《赛尔达传说：时之笛3D》，并且还许诺会放出供玩家免费下载的NDSiWare版《赛尔达传说：四之剑》。



4 同时，宫本茂还宣布了玩家们期盼已久的《赛尔达传说：天空之剑》将于今年圣诞节发售，并且还特别为此制作了限定版非卖品黄金Wii遥控器加强版，作为圣诞节促销活动的赠品。宫本茂表示这是对多年塞尔达玩家的感谢。



5





在发布会初始绕梁许久的《赛尔达传说》主题交响乐，也会作为25周年庆典活动之一展开世界巡回演出，目前预定巡演的地点包括日本、美国和欧洲。另外，任天堂还会提供《赛尔达传说：时之笛3D》原声CD作为抢先购入的特典，也会推出交响乐演奏会的CD。最后全体主创人员一同登场留念。

6 任天堂社长岩田聪随后登场，除了宣布任天堂的策略和理念外，还带来几款3DS新作的宣传影片，其中预定会在年内发售的有《马里奥赛车》、《星际火狐64 3D》、《超级马里奥》、《新光·神话 帕尔提娜之镜》、《路易的鬼屋2》，可谓对起步缓慢的3DS起到推波助澜的作用。







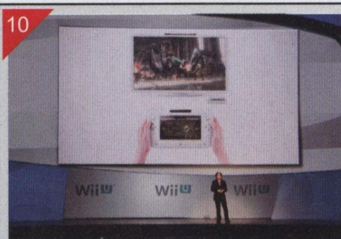

开拓新玩法

8 美国任天堂总裁雷吉·福斯埃（Reggie Fils-Aime）接着介绍了9日登场的3DS下载服务“任天堂电子商店”（Nintendo eShop），将提供虚拟平台游戏、NDSiWare游戏与下载游戏，首轮免费发放的有《3D经典越野摩托赛》和《口袋妖怪图鉴3D》。





9 最后就是备受瞩目的Wii的后续机“Wii U”了，福斯埃首先对当初“Wii=We”作出一番解释，后继机当然又加入了“You”的成分，“We+You”=“Wii U”，并且还揭晓了既可以自己玩也可以和别人互动的特殊游戏手柄。



10 Wii U采用6.2英寸平板无线手柄，连接电视的时候，可以用控制器上的触屏进行辅助信息显示以及互动操作。不连接电视时则可以当做显示器来用。





11 Wii U手柄上既包括传统的操作按钮，如双类比摇杆、方向键、A B X Y L R ZL ZR按扭等，同时还包括加速计、螺旋仪感应器、前置摄像头、麦克风、喇叭、震动等功能，屏幕采用可触控6.2英寸液晶屏幕，可以使用触笔及手指进行操作。

12 Wii U完全向下兼容Wii的所有游戏以及游戏周边，如控制器、传统控制器、双节棍、平衡板等等，除了使用Wii U进行娱乐之外，也可以配合以前的Wii游戏周边设施来享受游戏的快乐。

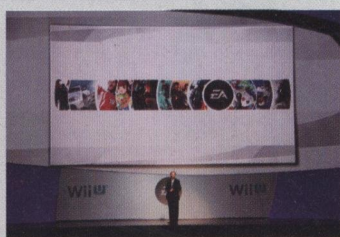






13





会上主办方利用一些概念影片展示了Wii U控制器的潜力以及Wii U高品质3D绘图能力，并且宣布将在展会上布置8个互动摊位供玩家试玩。目前已经确定在Wii U上发售的有《新超级马里奥Mii》、《任天堂明星大乱斗》、《蝙蝠侠新作》、《忍者龙剑传3》、《铁拳》、《刺客信条》等。

现场也有不少游戏厂商上阵助威，EA执行官约翰先生（John Riccitiello）宣布，将会在Wii U上推出《战地风云3》和《模拟人生》，并且会支持任天堂旗下包括NDS、3DS、Wii、Wii U在内的所有游戏平台。

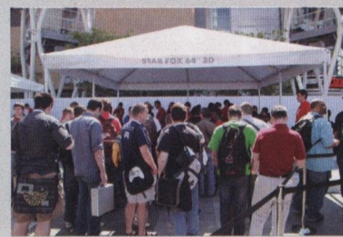
14



发表会结束后，任天堂还布置了5款将于近期发售的游戏试玩摊位给玩家尝试，这样体贴的安排，让不少玩家提前享受到很多3DS新作的乐趣。

后面还将为大家介绍这五款试玩新作的具体内容，因为空间有限就不在此进行赘述，还请大家原谅。



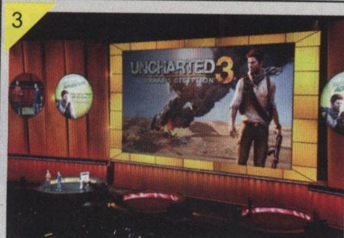


SONY®

1 索尼电脑娱乐于美国时间6月6日在洛杉矶纪念体育场召开E3展前发布会，除了新掌机正式定名为"PlayStation Vita"之外，还公布了《小小大星球2》、《快打旋风×铁拳》、《神秘海域3：德瑞克的阴谋》等一些重量级游戏的相关情报。



3

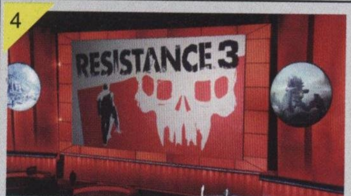


第一个介绍的游戏是由Naughty Dog制作的PS3平台动作冒险游戏《神秘海域3：德瑞克的阴谋》，现场播放了长达5分钟的影片视频，本作引以为傲的高质量一显无疑。

2 在发布会正式开始前，SCEA总裁杰克·特雷顿（Jack Tretton）针对最近PSN被黑客袭击的事件对现场媒体作出说明，并向一直以来支持索尼的玩家们诚挚道歉。之后他宣布，会在PS3对应的网上影音服务中提供CinemaNow影片下载服务，玩家可以利用租/售两种方式，通过PS3下载到PSN直接观看电影。



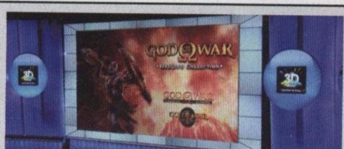
4



之后介绍的，是由Insomniac Games开发的PS3平台第一人称射击游戏《抵抗3》，现场观众通过发放的3D眼镜，领略了《抵抗3》的强大立体游戏画面。

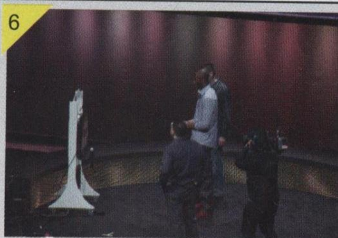
5

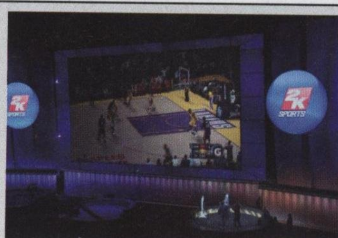




此外，索尼还计划推出包括《 》、《战神：斯巴达之魂》在内的《战神起源典藏版》和《ICO+旺达与巨像》，这两款游戏除了画面加强了之外，同时也支持3D显示。

6





2K Sports也上台展示了利用PSMove操作的《NBA2K12》，最为劲爆的是，他们居然邀请到了洛杉矶湖人队的科比·布莱恩特（Kobe Bryant）上台演示。

虽然本赛季湖人队的战绩不佳，未能进入决赛，但是科比依然保持着一脸笑容。

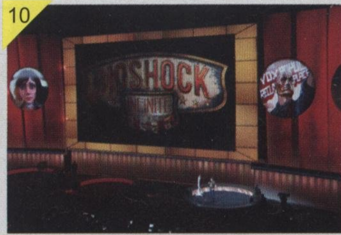
新掌机揭开面纱
重量级游戏陆续

7 索尼随后也公布了一款为PSMove打造的全新游戏《中古世界大冒险》（暂译名，Medieval Moves: Deadmund's Quest），发布会上剧透了游戏剧情，邪恶的魔法师率领骷髅军团侵略了艾德蒙王子的王国，在阻止魔法师的过程中，王子也被变成了骷髅，玩家要做的就是重塑王子复仇记。



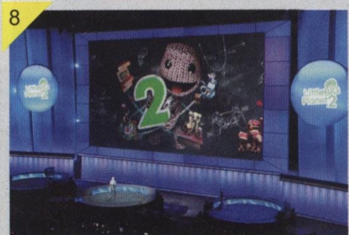


10



由Irrational Games开发的重量级游戏《生化奇兵》在公布了最新的宣传视频，他们还公布了一个消息，就是预计会在索尼新掌机PS VITA上开发游戏新作。

8



之前引起很多玩家好评的《小小大星球》也会推出支持PSMove的续作《小小大星球2》，在场的观众也对《小小大星球》报以很大期望，这点从现场观众的热情也可以证明这一点。

9





接下来展示的是SCEI与CCP联手打造的一款第一人称射击游戏《Dust514》，本游戏支持PSmove。该游戏强调地面上的各种战斗，并且可以在各星球间进行冒险。据称，《Dust514》还会在PC上推出，而PC、PS3两个平台的玩家则可以在同一个世界互动，实现真正意义上的跨平台。不过发售时间还未确定。

12



最后，SCE总裁平井一夫出场后，发布会进入到最高峰，他宣布NGP定名为"PlayStation Vita"，同时表示将分为"3G Wi-Fi"和"Wi-Fi"两个版本，其中的3G Wifi版在美国将搭配电信商AT&T进行销售。全新社群服务"Near"将会支持PlayStation Vita进行交流。

11



之后上演了好几个厂商的游戏秀，其中包括备受瞩目的《黑街圣徒3》、支持PSmove的《星际迷航》、《极品飞车》、《战地风云3》等。

13

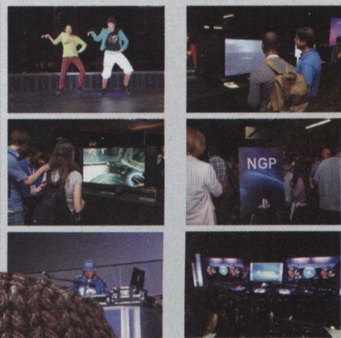




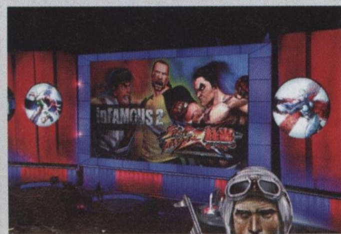


接下来索尼也展示了部分游戏厂商在PlayStation Vita平台开发的游戏，其中包括人气极盛的动作冒险游戏《神秘海域》的后续作，画面风格与暗黑破坏神很接近的《毁灭》，以及人气大作《小小大星球》。

15 发布会结束后，索尼也宣布开放了位于后方的试玩区，供现场媒体进行试玩。除了PlayStation Vita版游戏之外，还包括《抵抗3》等几款未上市的游戏。



14 另外，CAPCOM知名制作人小野义德也登台宣布了PlayStation Vita版《快打旋风×铁拳》的消息，惹得现场观众一片欢呼雀跃。《恶名昭彰》中的主角Cole MacGrath将作为索尼独占角色供玩家操作。另外，也公布了PlayStation Vita的具体参数和价格，请留意主机板块的详细报道。









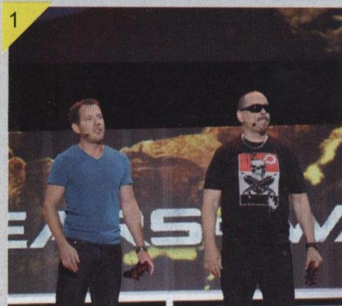


推出

Microsoft®

Kinect 全面应用

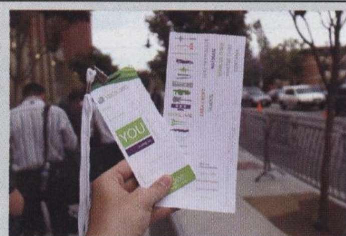
1





微软于洛杉矶时间6月6日上午在盖伦中心（Galen Center）举办了2011年E3展的展前发布会，会中公布了一系列Kinect专属和支持游戏，结合Kinect的Xbox LIVE新服务，以及《使命召唤 现代战争3》、《战争机器3》及《光环4》等畅销系列最新续作。面对索尼和任天堂纷纷拿出新主机来吸引玩家的眼球，这次微软的展前发布会似乎显得有些不太抢眼，不过欧美玩家眼中，《光环4》的发布已经带来了足够的震撼力，只可惜本作公开的内容不是太多，显然有仓促应战的嫌疑。

2 微软这次的E3展前发布会选在与去年“诞生计划”全球体验会相同的盖伦中心举办，也是三大主机厂商中最早的。虽然9:30才开始，不过早在7:30就有许多人在现场排队等候。入场证别出心裁地加上许多空格，提供标签贴纸让与会者把自己的状态贴在入场证上，相当有趣。



3



活动一开始首先展示的是《使命召唤 现代战争3》。这款迈入第3代的千万级大作，充分展现了大规模的刺激战斗场面。从隐密的水下潜入，到搏命的潜舰入侵，成功发射飞弹摧毁敌人舰队，最后驾驶橡皮小艇突破重围顺利逃脱，都展现了超高水平的演出，赢得现场观众的热烈掌声。

4



紧接着登场的是讲述女英雄劳拉展露头角经历的《古墓丽影》，遭遇船难的劳拉一开始就陷入危难之中，看似一个弱女子的她在逃难途中遭遇重重危机，紧张刺激的演出场面震撼力十足。

5





接着登场的是Xbox360玩家非常熟悉的EA SPORTS总经理彼得.摩尔（Peter Moore）。曾经担任微软娱乐暨装置事业部互动娱乐事业部门副总裁，长年在E3展中代言Xbox事业的他，一登台就幽默地表示自己好像很熟悉这个舞台，立刻引来现场一阵笑声。会中他宣布EA SPORTS旗下的《劲爆美式足球》、《老虎伍兹》、《FIFA》等游戏将全面加入Kinect支持阵容的消息。

6



由Bio Ware开发，EA发行的《质量效应3》，本次也正式宣布将支持Kinect语音识别操控，除了可以直接用语音来选择剧情对话项目之外，还可以用来下达命令指挥团队伙伴的行动。

7





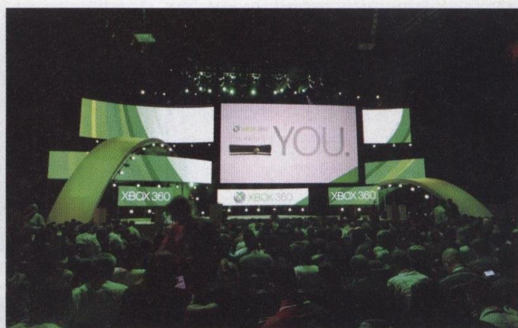
接着登场的则是Ubisoft的《幽灵行动4 未来战士》，同样也是以支持Kinect为目的，现场实地示范通过Kinect以手势分解/组合枪枝，以语音更换零件，以体感操作试射的玩法。Ubisoft执行长Yves Guillemot并确认未来所有《汤姆克兰西》系列游戏都会加入Kinect的支持。

8



在结束一连串第三方游戏的发表展示后，微软接着发表了结合Kinect功能的全新Xbox LIVE服务，让玩家轻松通过语音来操作全新改良的Xbox LIVE用户界面。同时宣布与全球最大的影片分享网站YouTube合作，提供Xbox360玩家来自世界各地的丰富分享影片。同时还把自家的bing搜索引擎导入Xbox LIVE，让玩家只要开口就能轻松搜寻各种主题的相关游戏与影片等内容。





《光环4》震撼发布！

9



接下来进入一连串Xbox360平台独占游戏的介绍，包括让玩家望穿秋水的《战争机器3》展示了一段团队合作对抗巨大怪兽的战斗场面，《极限竞速4》展示了一段精彩的游戏影片，《神鬼寓言》系列正式宣布推出Kinect专属新作《神鬼寓言 旅程》，带给全世界儿童梦想的迪斯尼世界也化身为Kinect游戏《Kinect迪斯尼乐园》，去年让无数星战迷震撼的《Kinect星球大战》也首度展出实际试玩影像，还有芝麻街饼干怪兽领衔主演的Kinect游戏《从前有只怪兽》等等。

10



开创Xbox平台代表作《光环》系列辉煌历史的初代作品，这次也正式宣布将推出欢庆10周年纪念的《光环 复刻版》，新增多个针对Xbox LIVE重新改编的多人对战地图。

11





会中也宣布专门展示Kinect最新技术的《Kinect Fun Labs》将自即日起提供给全球Xbox LIVE会员体验。玩家可运用最新Kinect技术来创造前所未有的神奇体验，例如玩家撷取、物体扫瞄、手指追踪等。首批将推出《Kinect Me》、《Bobble Head》、《Builda Buddy》与《Kinect Googly Eyes》4项新功能，7月将同步推出《Avatar Kinect》和《Kinect Sparkler》等全新功能。

12



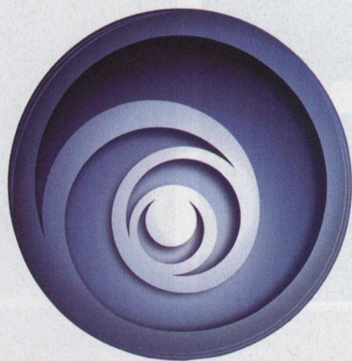
首批Kinect游戏中获得高人气的《Kinect运动大会》与《舞动全身》也都发表了最新续作《Kinect运动大会2》与《舞动全身2》。《Kinect运动大会2》收录高尔夫球、美式足球等多种全新运动项目。《舞动全身2》则是加入之前所没有的双人同乐功能，还能汇入1代所有歌曲。

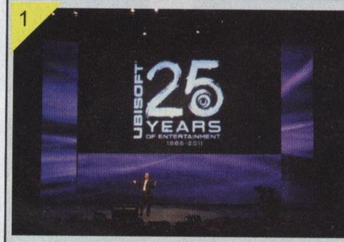
13



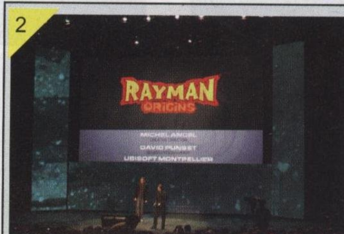
发布会尾声由《光环》系列最新作《光环4》的首部预告影片压轴，本作场景设定在《光环3》浩劫之后，士官长重新面对自己的命运，对抗一股即将威胁全宇宙的古老邪恶势力。不过影片很短，大家都感觉意犹未尽。





知名法国游戏厂商Ubisoft于美国时间6月6日在洛杉矶剧院（Los Angeles Theatre）举办了E3展前发布会，同时这次发布会也是为了欢庆公司成立25周年！Ubisoft在会中首度公开了该公司即将于2012年发表的产品阵容，同时也放出了《刺客信条 启示录》》、《幽灵行动4 未来战士》等知名作品的最新消息。



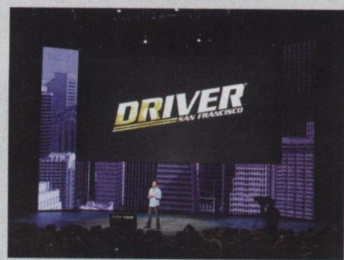
《雷曼 起源（Rayman Origins）》

《雷曼 起源》继承了《雷曼》系列作品的冒险风格，玩家将可与其他朋友操纵不同角色共同冒险，路上有许多千奇百怪的机关与齿轮，玩家们必须协力合作才可顺利突破层层关卡。本作横跨多个平台，但家用机版和掌机版的内容大致相同。

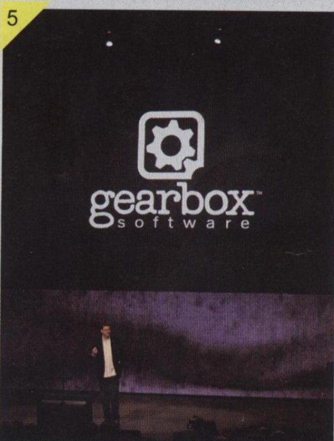
Wii/N3DS/PS3/Xbox360《雷曼 起源》预定于2011年内上市。

《车手 旧金山（Driver San Francisco）》在发表会中放出了最新的游戏影片，并宣布了上市时间。玩家在游戏中将扮演John Tanner，由于他涉入了一个残酷的杀人案件当中，因此与各大黑白势力在城市中的各个角落展开了一场激烈的飞车追逐战。

《车手 旧金山》预定于2011年9月1日上市。

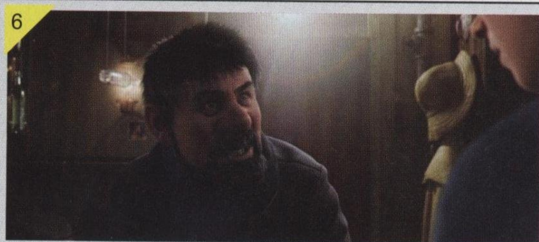


《孤岛惊魂3（Far Cry 3）》曾经拿下E3展最佳动作游戏与最佳FPS等提名的《孤岛惊魂2》续作《孤岛惊魂3》在本次发表会中释出最新的游戏影片。本次的游戏场景仍然是设定在丛林中，玩家将得面对来意不善的精神病人，并设法揭开背后的谜团。《孤岛惊魂3》预定于2012年上市。



《战火兄弟连4 狂怒（Brothers In Arms：Furious 4）》游戏厂商Gearbox总裁Randy Pitchford在发表会中透露了《战火兄弟连》最新系列作《战火兄弟连4 狂怒》的最新消息，从发表会现场所展示的画面来看，本作与先前的作品风格相差甚多。影片中的四个主角个性相当残暴，并在酒吧里展开一场腥风血雨的大屠杀。

目前有关《战火兄弟连4 狂怒》的相关故事内容均尚未公开。游戏预计于2012年上市。




《丁丁历险记（The Adventures of Tintin:The Game）》由知名导演斯皮尔伯格与彼得杰克逊合作的动画电影《丁丁历险记 独角兽号的秘密》，在Ubisoft的发表会中正式公开其改编游戏《丁丁历险记》。在记者会上公开的影片中，玩家可以看到丁丁与阿道克船长企图逃离正在下沉的船，影片中也出现包括摩托车、海上飞机等载具。《丁丁历险记》平台与上市日期尚未公开，而《丁丁历险记 独角兽号的秘密》电影预定11月11日上映，12月23日在北美推出。



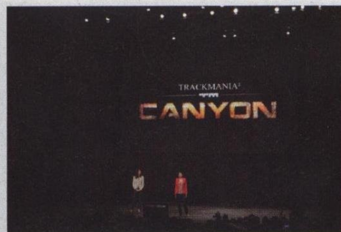



《幽灵行动4 未来战士（Tom Clancy's Ghost Recon Online）》《火线猎杀4 未来战士》继6月6日在微软E3展前记者会上展示了Kinect的相关展示功能后，于Ubisoft发表会现场展示了多人合作的游戏模式操作示范，并放出了游戏最新的宣传影片。

Xbox360《幽灵行动4 未来战士》预计于2012年3月上市。

众多新作发表，



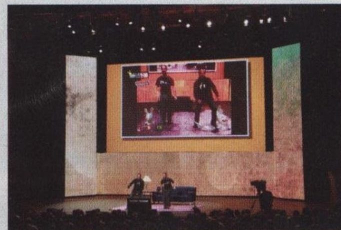


8

《赛车游乐园2（Track Mania 2：Canyon）》在法国研发商Nadeo于2003年发表知名赛车游戏《赛车游戏园（Track Mania）》后，Ubisoft今天也在发表会中放出了该系列的最新作品《赛车游乐园2》。根据现场的消息，《赛车游乐园2》将在今年七月于“Mania Planet”平台展开封闭测试。

《赛车游乐园2》将带来比前作更加精致的游戏画面，通过“Mania Planet”平台，玩家也可以分享自己最佳的赛事成绩，或是与其他好手一决高下。

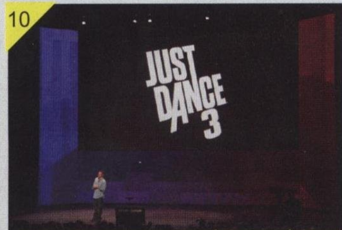




9

《疯狂的兔子 追赶跑跳碰（Raving Rabbids:Alive and Kicking）》疯狂的兔子派对游戏又回来了，这次他们将结合Kinect大闹每个玩家的客厅。通过Kinect，游戏最多可支持4位玩家同时进行游戏。介于这个游戏的火爆内容，如果要是四个人一起玩的话，恐怕对于客厅的面积会有很高的要求啊。

Xbox360《疯狂的兔子 追赶跑跳碰》预定于今年11月8日推出。



10

《舞力全开3（Just Dance 3）》本作为《舞力全开》系列的最新作品，Ubisoft表示，《舞力全开3》将不再于Wii平台独占，游戏预计也会在Xbox360、PS3等平台发行。

Xbox360/PS3/Wii《舞力全开3》预计于今年10月11日推出。

11

《摇滚史密斯（Rocksmith）》音乐游戏《摇滚史密斯》和一般需要准备专用乐器型控制器的音乐游戏不同，只要可以对应标准1/4英寸音源插孔的电吉他，就可以插入主机直接成为控制器游玩。《摇滚史密斯》以“配合玩家演奏技巧自动调整游戏进行难度”以及“直观且视觉性的边读乐谱边享受游戏”为主要概念来设计，另外游戏也收录了Interpol、David Bowie、Nirvana、The Black Keys、The Rolling Stones、The Animals等曲目。《摇滚史密斯》预定于今年秋季推出。



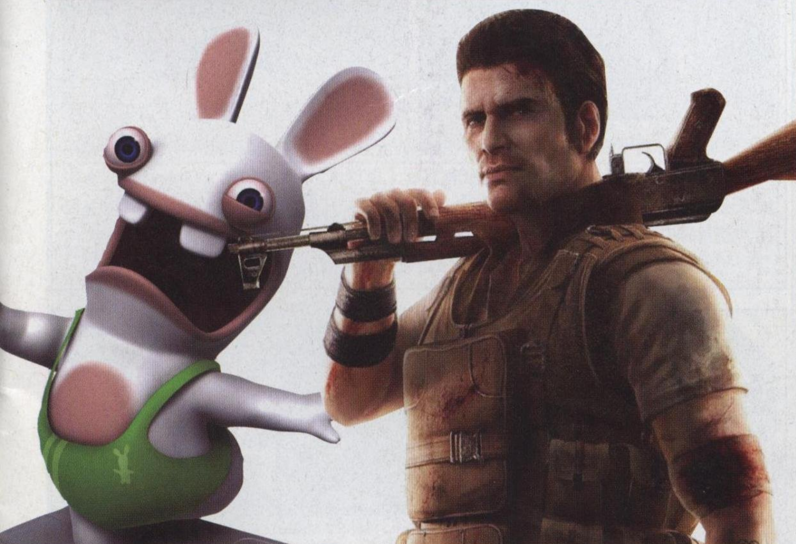


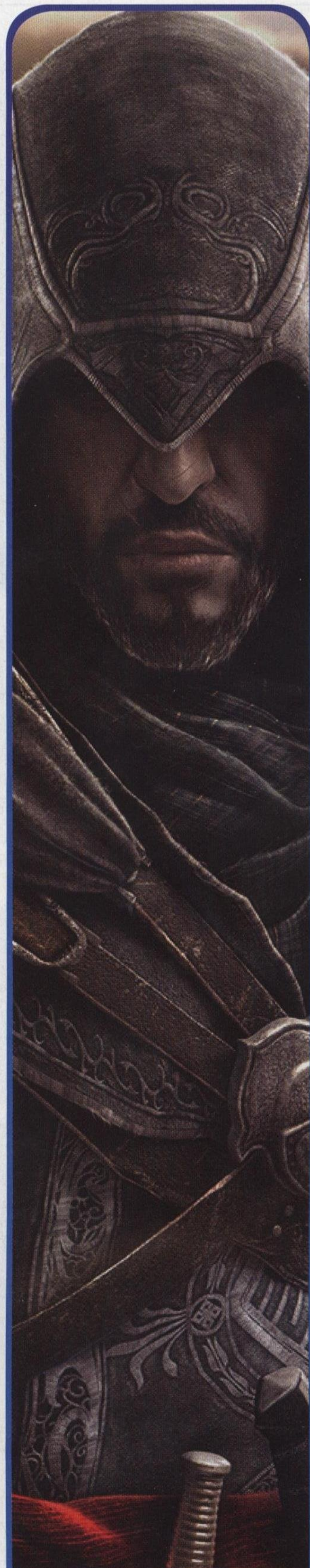
12

《刺客信条 启示录（Assassin’s Creed Revelations》作为本次Ubisoft展前记者会的发表重点，《刺客信条 启示录》也公开了最新的宣传影片以及实际游戏游玩画面。从影片中可以看到游戏进行的节奏相当明快，并展现了各种例如钩刀、烟雾弹以及强化的鹰眼感官（Eagle Sense）的崭新技能。PC/PS3/Xbox360《刺客信条 启示录》预定2011年11月推出。









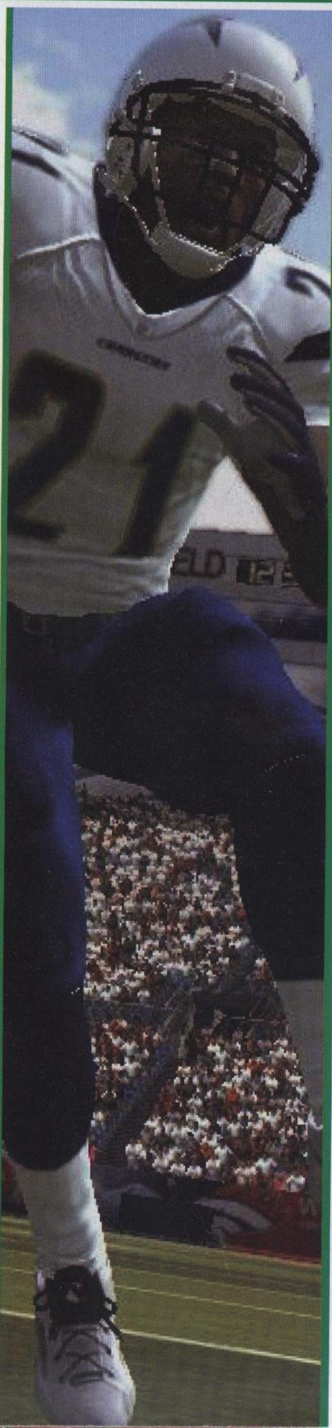
庆祝育碧成立 25 周年



美国艺电（EA）于美国时间6月6日下午两点在洛杉矶市奥芬剧院（Orpheum Theatre）举行了E3展前发表会。EA在本次发布会中发表了多款全新游戏，其中包括《劲爆美式足球12》、《模拟人生社交版》、《极限突击》等游戏，此外也放出了《质量效应3》、《极品飞车 亡命天涯》、《星球大战 旧共和武士Online》、《大地王国：罪与罚》、《战地风云3》等重量级游戏的最新信息,吸引了大批玩家的注意。



美式热门“枪、车、球



1



《质量效应3（Mass Effect 3）》知名角色扮演游戏《质量效应3》将支持Kinect体感功能，玩家除了可以用念出台词的方式进行剧情的抉择，更可在战斗中利用语音操控队友的行动，例如掩护、开火等支持指令，让游戏中的战斗更具临场感。此外，EA也放出了《质量效应3》的典藏版相关内容，其中包含美术设定集、漫画、以及一组可下载四个特殊武器的序号。《质量效应3》预定于2012年3月6日上市。

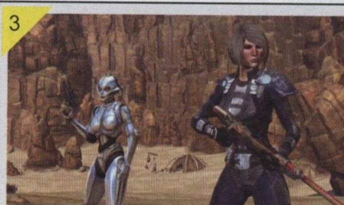
2

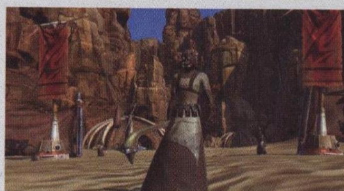


《极品飞车 亡命天涯（Need for Speed:The Run）》《极品飞车》系列最新作《极品飞车 亡命天涯》在本次发表会中也放出了最新的实际游戏影片，实际展现出游戏中车辆追撞的魄力！《极品飞车 亡命天涯》中的各大赛道取材自美国地区许多知名城市的真实路况，例如纽约、芝加哥、洛杉矶等等，玩家可自由选择要扮演警察追逐违规车辆，或是扮演匪徒展开一场亡命天涯的极限冒险。

值得注意的是，《极品飞车 亡命天涯》采用与《战地风云3》相同的Frostbite 2引擎开发。游戏暂定于今年11月中推出。

3








《星球大战 旧共和武士Online（Star Wars:The Old Republic）》由Bio Ware与Lucas Arts共同研发的在线角色扮演游戏《星球大战 旧共和武士Online》于本次发表会中展示了一段全新的游戏影片，并放出了一系列全新的游戏画面，其中包括沙漠星球Tatooine，以及各种载具的最新游戏影像。

《星球大战 旧共和武士Online》预定今年展开相关测试。

4





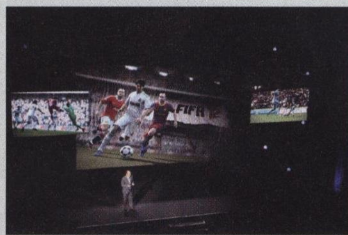

《疾风滑雪板（SSX）》由EA Canada工作室开发的《疾风滑雪板》在发表会中放出了一段全新的宣传影片，带领玩家挑战地球上最为险峻且多变的山脉。PS3/Xbox360《疾风滑雪板》预定于2012年1月上市。



戏”作品大量公开

5

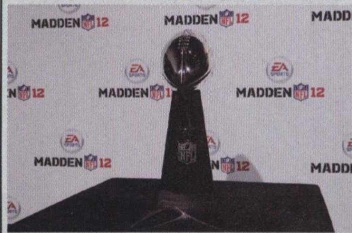


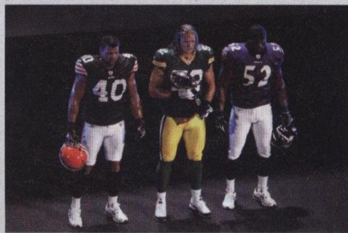


《国际足球联盟大赛12（FIFA 12）由EA SPORTS开发的《FIFA12》导入了革命性的“球员冲撞引擎（Player Impact Engine）”，让球场上的各种碰撞更加具有真实感。冲撞引擎会实时监控球员的肢体碰触参数，让游戏中的每次碰撞都有合乎常理的变化及令人信服的结果。EA同时宣布将在《FIFA12》中加入更多的社群元素，并展示了EA Sports Football Club，让玩家可以通过facebook上的《FIFA Superstars》与《FIFA 12》连动，打造出更具特色的个人球队。PS3/Xbox360/PC《FIFA 12》预定2011年第3季推出。

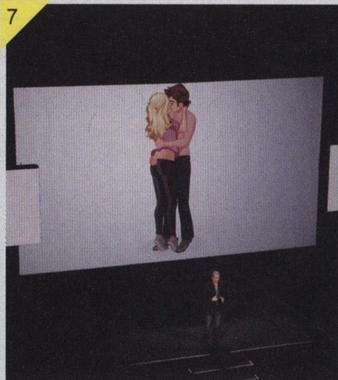
6

《劲爆美式足球12（Madden NFL 12）》劲爆美式足球》系列最新续作《劲爆美式足球12》也在本次发表会中公开，官方还大手笔了请来职业美式足球运动员至现场，三名体型魁梧的运动员齐聚一堂为游戏代言，还引起了现场不少球迷的骚动。PS3/Xbox360《劲爆美式足球12》预计于今年8月上市。



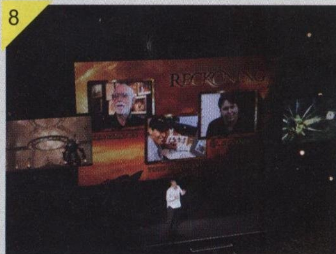


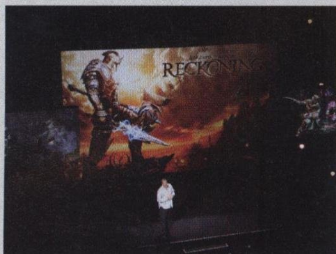
7



《模拟市民社交版（The Sims Social）》《模拟市民社交版》结合了facebook的推播功能，让玩家之间可以通过游戏互相认识并进行互动，还借由游戏中的各项生动活泼的指令，使自己的虚拟人物在游戏中自由自在的与他人交流。《模拟市民社交版》尚未正式公开上市时间。

8





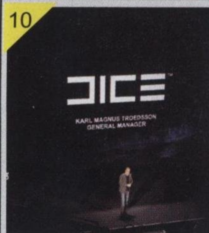
《大地王国 罪与罚（Kingdoms of Amalur：Reckoning）》奇幻角色扮演游戏《大地王国 罪与罚》于本次发表会放出了最新的宣传影片。《大地王国 罪与罚》由38 Studios和Big Huge Games共同开发，为开放式世界设定的单人动作角色扮演游戏。游戏故事设定在大地王国的世界，研发团队包括知名奇幻小说作者R.A.Salvatore担任故事剧本，创造《闪灵悍将》》系列的知名玩具设计师Todd Mc Farlane担任画师与《上古卷轴4 遗忘之都》首席设计师Ken Rolston等，为游戏创造了充满历史与深度的世界设定。PS3/Xbox360/PC《大地王国 罪与罚》预定于2012年推出。

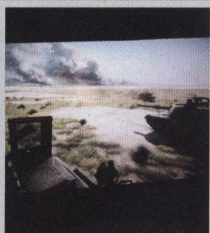
9



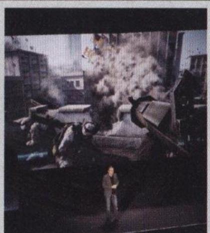
《极限突击（Overstrike）》EA和Insomniac Games共同发表的全新作动作游戏《极限突击》是一款对应4人多人游玩的动作游戏，游戏带有轻松幽默的风格，各个人物的角色性格也相当鲜明，在能力上也都带有着强烈的个人特色。PS3/Xbox360《极限突击》目前发售日未定。

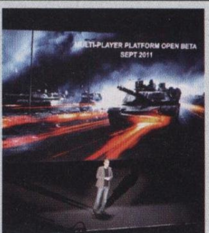
10





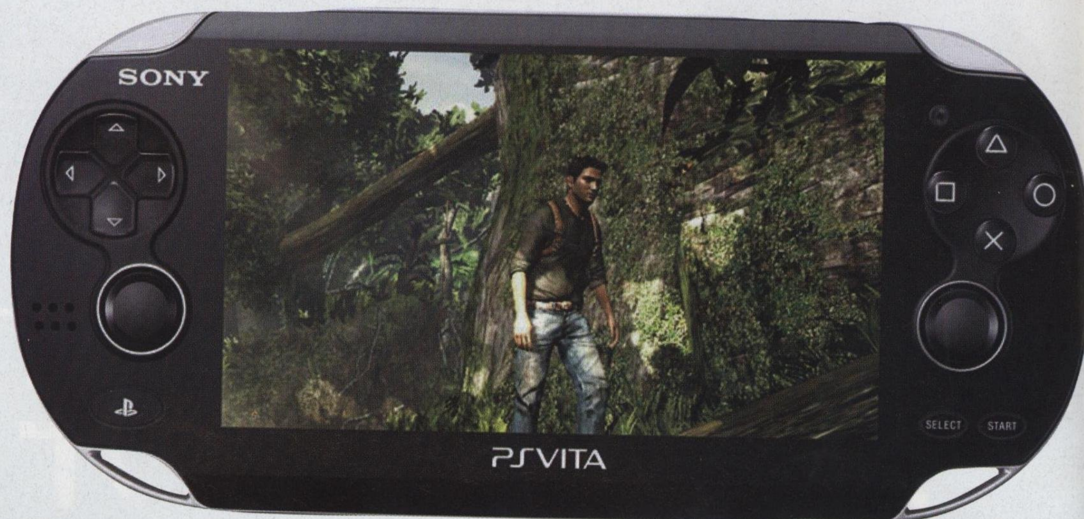






《战地风云3》EA在本场发表会的最后正式宣布了PC/PS3/Xbox360《战地风云3》将于2011年10月25日问世，同时也展示了利用全新游戏引擎Frostbite2所打造出来的惊人画面实力。在《战地风云3》中，玩家将扮演精锐美军陆战队员造访世界各地，体验惊心动魄的单人任务以及竞争激烈的多人战争。游戏开发商DICE同时也在发表会现场中表示，《战地风云3》预定于今年9月于全平台展开相关测试活动。

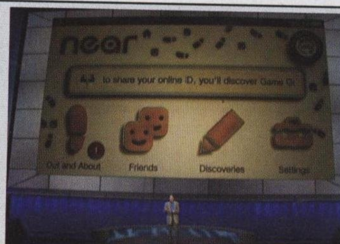
PS Vita



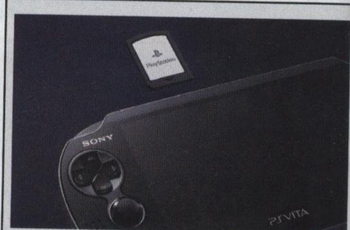


2011年6月7日-索尼电脑娱乐公司（SCE）发布了新一代便携式娱乐系统（代号：NGP）的正式名称为PlayStation Vita (PS Vita)。PS Vita的Wi-Fi版本在日本定价为24980 円（含税），在美国和欧洲分别为249美金和249欧元。3G/Wi-Fi版本在日本定价为29980 円（含税），在美国和欧洲分别为299美金和299欧元。新产品预计将于2011年底在全球发售。





PS Vita 不仅支持 Wi-Fi，也支持 3G 网络连接。通过各种网络应用，玩家们可以在日常生活中与其他用户“相遇”、“相连”、“发现”、“分享”、“游戏”，在互动中创造无限可能。2011 年 1 月 27 日，SCE 发布了第一个 PS Vita 标配的网络应用“near”。该应用可以通过确认用户本人现在的位置信息，让用户得知附近的其他玩家在玩什么游戏。用户还可以在 PS Vita 上追溯自己的足迹，看看当时在同一地点的其他用户都玩了哪些游戏。“near”的其中一个功能“gift”可以让用户与附近的玩家分享游戏中的人物服装、武器、宝物等道具，在游戏中增加了互动社交的乐趣。





“Vita”在拉丁语中意为“生活”，标志着 PS Vita 将带领人们超越现实与娱乐的疆界，改变日常生活的方式，将游戏娱乐与现实体验融为一体。

PS Vita 机身正面配备了一块亮丽的 5 英寸多点触摸有机 EL 显示屏，与机身背面的多点触摸板组合使用，玩家可以通过“触”、“抓”、“追”、“推”、“拉”的立体操控，享受到直接触摸游戏世界的全新娱乐体验。同时，PS Vita 还配备了左右双摇杆，大幅提升了操作性。SCE 预定发布的游戏包括《神秘海域：黄金深渊》、《小小大星球》、《小小大赛车》、《VR 网球》、《GRAVITY DAZE》、《大众高尔夫 NEXT》、《Reality Fighter》、《Hustler King》、《反重力赛车》、《Star Strike》，并将在全球游戏软件开发商的支持下，不断丰富游戏种类，开创新的游戏方式。







此外，PS Vita 将预装一个新开发的应用程序“party”。通过“party”功能，多个玩家可以进行语音或文字的在线交流，不仅在协作通关或对战模式中可以密切沟通，在各自玩不同游戏时或者浏览网页时也可以随时互动，这是在便携式娱乐系统中的全新应用。通过“party”提供的多人沟通功能和“near”提供的超越时间和距离限制共享游戏信息的功能，PS Vita 的用户可以充分享受网络互动娱乐。PS Vita 配备了教学应用程序“welcome park”，帮助那些不熟悉全新操作界面的用户们快速上手。通过“welcome park”，用户可以很快习惯前后双触摸板带来的立体操控感受。SCE 将于 2011 年底发售 PS Vita。

PS Vita详细规格

●CPU
ARM® Cortex™-A9 core（4核）
●GPU
SGX543MP4+
●尺寸
182.0 x 18.6 x 83.5mm
●触摸显示屏
有机EL显示屏（5英寸16:9、960×544、约1677万色）、多点电容触摸屏
●背面触摸板
多点电容触摸板
●摄像头
前后摄像头各一
帧率：120fps@320x240(QVGA), 60fps@640x480(VGA)
分辨率：最大640x480(VGA)
●声音
立体扬声器
麦克风
●传感器
6轴传感器（3轴陀螺仪、3轴加速度）、3轴电子指南针
●定位
GPS（仅限3G/Wi-Fi对应版）
Wi-Fi定位服务

●按键
PS按钮、电源按钮
方向键（上下左右）
动作键（△、○、×、□）
L、R键、左、右摇杆、音量+、-按钮
START键、SELECT键
●无线通信
手机网络通信机能（仅限3G/Wi-Fi对应版）
EEE 802.11b/g/n（n=1x1）基准（Wi-Fi）
Bluetooth® 2.1+EDR基准（A2DP/AVRCP/HSP对应）
●接口
PlayStation®Vita卡带插槽
记忆卡插槽
SIM卡插槽（仅限3G/Wi-Fi对应版）
多功能接口（USB数据传输/电源/声音输入[单声道]/声音输出[立体音]/声音并行输入输出）
耳机/麦克风接口（声音输入[单声道]/声音输出[立体音]）
附件接口
●电源
锂离子电池（本体内藏）
AC交流电源适配器
●支持格式
音频、视频、图像




PS Vita游戏试玩

充分展示新掌机能力的《小魔怪》（Little Deviants）

开放试玩的5款游戏中，最能展现PSVita各种机能的就当数《小魔怪》这款游戏了，不仅使用到了摄像头进行搜索，还要时刻留心随时会出现的敌机，将那些虚拟飞机们一一击落。将主机左右晃动，可以调整落下速度，不过对于没有指导的初学者来说，这款游戏的难度设计的颇高。

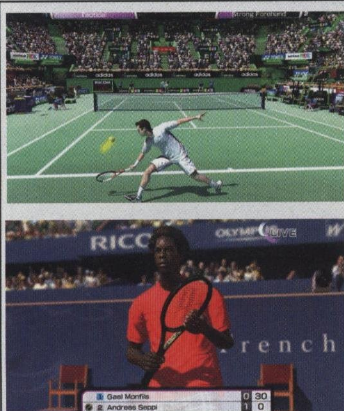
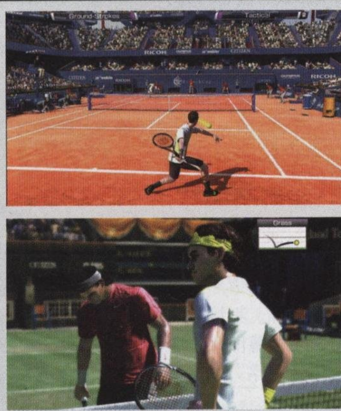






令你意想不到的《小小大星球》

在PS3主机人气暴涨的《小小大星球》也会出Vita版了，试玩中给人的感觉是很多地方都用到了触笔，一开始游戏的时候画面比较窄也很暗，通过点触可以拉伸画面；而在圆形地球上移动时，触控则成了最为简单的操作方法。最大的感觉就是通关根本没有必要，因为在这个小小大星球上，到处都带给人无限的乐趣。

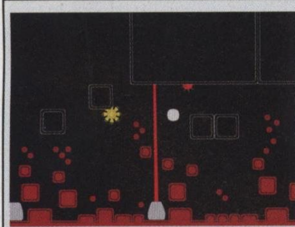
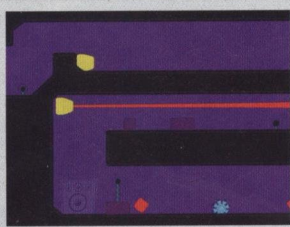
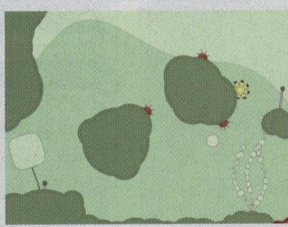
一个手指就可以操作的《VR网球4》

与游戏宣传影像中最大的不同就是，《VR网球4》其实非常简单，按键都不用碰，用一个手指就可以触碰操作。在对手发球后，根据其姿势预测球的轨迹和落点，做出提前量的判断，比现实中的网球更能带给人惊心动魄的感觉。通过简单的触控操作，可以完成多种方式的击打以及上网拦截。充分展现了网球的魅力。




操作简单化的《神秘海域：黄金深渊》

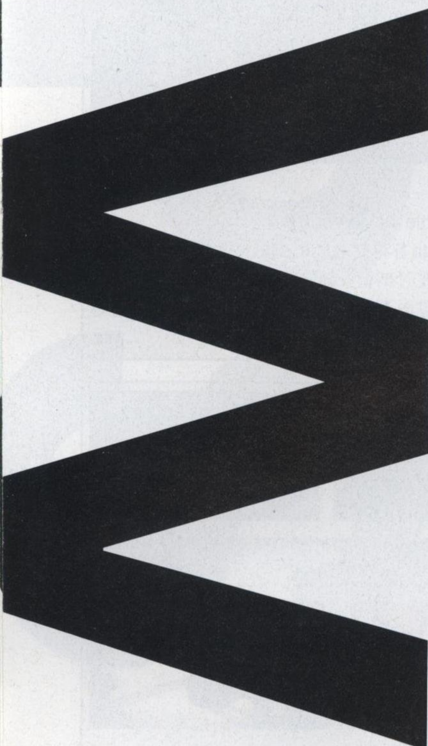
神秘海域系列游戏的一大特点就是在悬崖断壁展现攀岩特技，不过本作对悬崖上的操控进行了简化，根据画面中的黄色提示进行动作即可，但是如果操作不当，依然会让主人公身居险境，使周围的空气立刻紧张起来。当敌人出现时，可以通过对其背后实施突然袭击，令其一下子倒地。在画面中也可以进行武器切换，触控令移动时的动作更加方便。

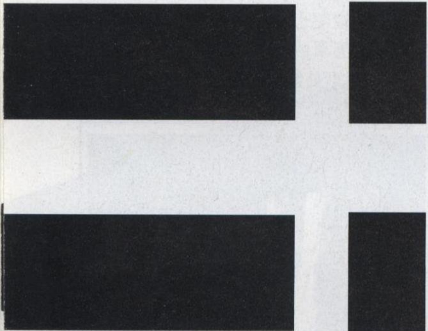
传统动作游戏《Sound Shapes》

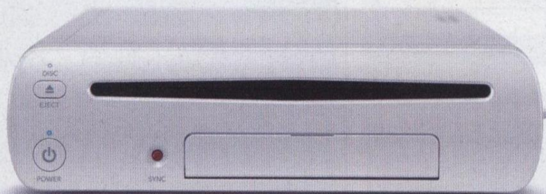
与之前的三款游戏不同，《Sound Shapes》是一款利用传统按键操作的动作游戏，开始时，玩家必须控制游戏画面中的角色躲开怪物，从画面左边到达画面右边时，才能展开下个画面，这种设计的缺点就是，一旦失误碰到怪物，就要从头开始。音符和节拍作为道具登场，玩家将会感受到一场立体的节奏冒险游戏带来的魅力。

索尼新主机PSVita的发售，让原本3DS独大的新掌机市场一下子紧张起来，“赤字经营”的销售理念也让玩家对这款超值价格的掌机充满了好感，再加上索尼掌机一贯拥有的流行元素，相信也会对以后的任天堂3DS产生很大的刺激。









任天堂于美国当地时间6月7日的E3展发布会上宣布了Wii的后继机Wii U的详细情报。“Wii U”中的U取自日语外来语中“独特”、“乌托邦”的含义。主机不仅对应次世代1080P的高画质水准，并且还全面兼容Wii，其中包括Wii平台的全部游戏和周边（控制器、WiiFit）。发布会中公布的Wii U主机本体外形继承了前代主机Wii的外形特点，简约、便捷。新主机预定于2012年发售，未公布售价。

本次发布会上，全面进化的Wii U控制器体现了任天堂对全新创意的追求，新控制器外形更接近平板电脑，继承了DS上的若干优点，拥有大屏幕触屏、陀螺仪、动态感应器等很多值得夸耀的功能。Wii U新控制器将通过无线传输与电视相连，这时可以利用控制器上的触屏进行辅助信息显示以及互动操作；也可以直接把控制器当显示屏，直接玩主机上的游戏；更可以使用电视、控制器两个屏幕同时进行游戏。官方强调，希望通过Wii U建立起游戏网络与电视的双重连接，并且连接家庭和朋友。



Wii U详细规格



●尺寸

高 46 mm / 宽 172 mm / 长度 268.5mm

●控制器

6.2 英寸 /16：9 触摸屏，拥有传统的十字键及类比按钮，以及以下按钮：电源、HOME、十字、A / B / X / Y、L / R、ZL / ZR，电力供应为充电式。另外配备“加速度测量计”、“陀螺仪、“震动功能”、“摄像头”、“麦克风”、“扩音器”、“感应器”、“触控笔”等。

●其他控制器

对应Wii的所有外设，可最多同时连接4个Wii U控制器。

●媒介

搭载全新吸入式光碟机，对应新主机的12cm高密度光盘以及Wii用12cm光盘。

●影像输出

对应1080p、1080i、720p、480p、480i、HDMI、D端子、S端子、色差端子、AV端子。

●声音输出

对应AV / HDMI端子的LPCM 5.1声道输出。

●容量

内置闪存，并支持SD 记忆卡和外接USB硬盘扩充容量。

●CPU

以「IBM Power」为基础构筑的多核处理器。

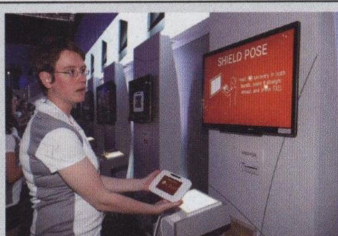
●其他

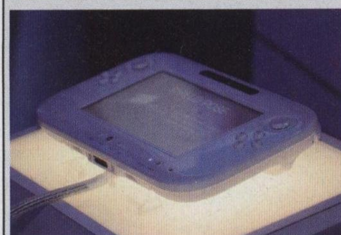
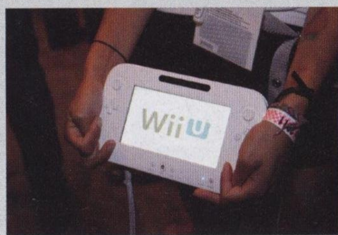
4个USB插孔，新主机Wii U 对应Wii的游戏软件和周边设备。



Wii U游戏软件

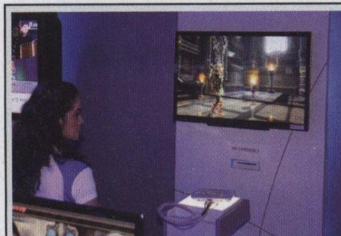
会上公布了一系列将会在Wii U平台登场的游戏，其中有任天堂的《新超级马里奥兄弟Mii》，最多可同时4个人一起游戏；画质提升到HD水准的《塞尔达传说》新作；还有《任天堂明星大乱斗》将在Wii U和DS平台同时登陆，到时候将实现跨平台的互动对战。

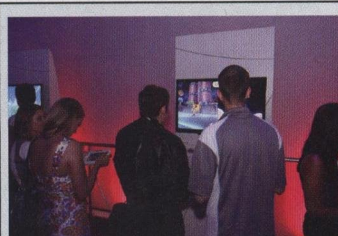



Wii U试玩体验

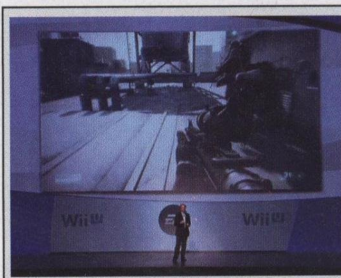
由于Wii U还在开发阶段，所以现场提供的试玩内容并不是实际游戏，而是一些用来展示Wii U潜力的互动概念。首先是Wii U控制器，因为与平板电脑十分接近，所以外形比一般意义上的控制器要大很多，不过比现在市场上流行的平板电脑（如iPad）要小，所以拿在手里时也不会太不便，重量也刚好。



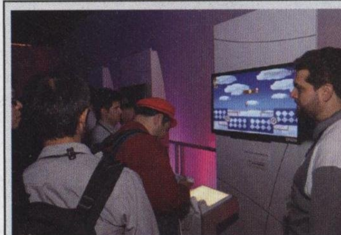
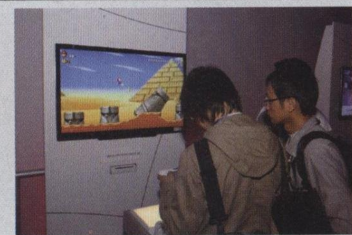
《赛尔达传说》试玩中主要进行的是技术性展示，玩家可以通过控制器与电视两个屏幕观看林克进入大殿与蜘蛛大战的场面，玩家可以通过控制器切换日夜状态并改变视角，在该展示中，电视屏幕始终都是主显示，而控制器上的屏幕则是辅助显示，不过玩家也可以通过开关对调主副状态。



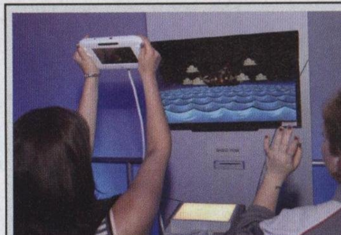
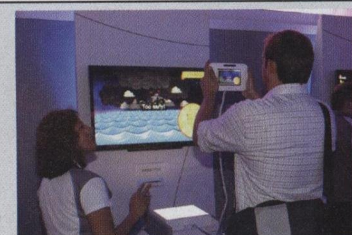
《战斗Mii》的试玩则展示了多人游戏的乐趣。主玩家使用Wii U控制器，其余玩家使用Wii和双节棍控制器，双方在类似于未来战场的竞技场中互相攻击。主玩家通过Wii U控制器屏幕、使用控制器上的双类比摇杆控制前进后退，ZR键发射光束、按住不放则是蓄力范围攻击，副玩家通过电视分屏进行游戏，略有不爽。

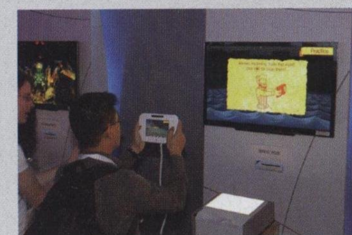


第三方宣布推出的游戏有《末日骑士2》、《蝙蝠侠：阿卡汉姆城》、《幽灵行动Online》、《大地长征》、《忍者龙剑传3：利刃边缘》（Ninja Gaiden 3: Razer's Edge）、《乐高小城故事》（Lego City Stories）。EACEO约翰先生（John Riccitiello）也当场承诺，将会在Wii U平台推出《战地风云3》和《模拟人生》。

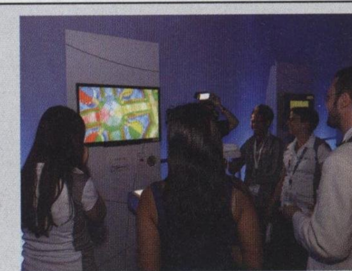



试玩体验中最接近真实游戏的是《新超级马里奥兄弟Mii》，展台中的游戏是根据《新超级马里奥兄弟Wii》改编的，操作方法也与Wii版大体相同，不同之处是必须选择自己的Mii进行试玩。



试玩中比较有意思的当属《盾牌姿势》了，这是一款音乐节奏类游戏，玩家使用Wii U控制器作为盾牌，在屏幕提示下抵挡来自于4个方向的幽灵船飞箭，控制器上的屏幕图像会随着移动而改变，因此可以显示到电视范围之外的空间，举向头上甚至可以看到一轮新月。飞箭在来袭之前会先以声音提示，玩家需要按照节奏挡住攻击、然后把盾上的箭甩掉，随着难度的提高，飞箭的数量会越来越多、速度也会越来越快。

而现场最热门的试玩游戏来自于《追赶跑跳碰Mii》，类似于捉迷藏，选择当鬼的玩家使用Wii U控制器以及控制器上的屏幕，其余玩家则通过电视分屏、使用Wii遥控器一起捉鬼，现场观众玩得不亦乐乎，更多的玩家却因为时间限制没能玩上。

通过试玩体验，任天堂的新主机展示给玩家的是高品质的画面、更有创意的操作方式和多人参与的乐趣，当然，随着开发度的不断提高，还会有更多有创意的想法在Wii U上得到完善，让我们拭目以待吧。

code_18
コード_18

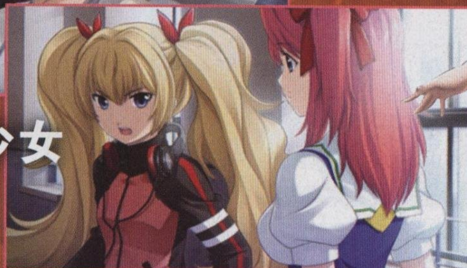
X360 / PSP	本刊译名：代码_18		2011年9月26日	
	恋爱文字冒险	CYBERFRONT	9240日元/8190日元	日版
	DVD/UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

无限轮回系列最新作《code_18》虽然公布制作消息已经过去了很长一段时间，最近终于又有了新的进展。预定于今年9月26日发售PSP和XBOX360双版本。本次的舞台是近未来的一所高校，龙成学园第二科学部所属的飞野逸人与神秘少女时任有里佳的相遇所引发的时间悖论和无限轮回——新的"时之物语"即将起航。



人物设定 赤津丰

←曾担任高达X漫画版的赤津丰为本作绘制人物。



邂逅迷之少女

→一次实验飞行中与少女的相遇将改变主角和世界的命运。

馆川珠姬 CV 真堂圭

高一年级的千金小姐。典型蹭得累傲娇角色，实际上是爱好Cosplay的动漫游戏宅。在业内作为Coser十分著名。

空木柚子 CV 小林沙苗

元气系的女同学，有些男子气。心中暗恋男主角，但却无法好好表达。总是在困难的时候帮助逸人。

岛仓菜菜莉 CV 后藤邑子

三无眼睛少女+黑长直。对人冷淡，感受不到生气机器人一样的存在。实际上却有着温柔善良的内心。

春奈光 CV 野中蓝

开朗努力的女主角。一直对逸人抱有好感，总是跟在他身边的天然少女。虽然热心但总是把事情搞砸。

时任有里佳 CV 米泽圆

孩子气的小恶魔妹系角色。并没有穿着本校的制服，讨厌逸人没礼貌的称作"你这家伙"，似乎曾与主角在哪里相识。

时隔六年再度上演



战国史绘卷

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战国无双3帝国		2011年8月25日	
	内政模拟动作	KOEI TECMO GAMES	6090日元	日版
	蓝光	1～2人	720p	审查预定

脱光社骗钱的脚步永不停息。惯例的本传→猛将传→帝国三部曲如约在《战国无双3》降临。本次可用武将数超过600人，虽然大部分都是大众脸吧。新加入了箱庭内政建设，加上和随诸位大名体验历史的战史演武模式和类似太阁立志传以天下统一为目标的争霸演武模式。以及进化的新据点系统等等改进也算过得去。无双饭请勿错过哦。



箱庭内政 建自己的城

←本作政略部分采用箱庭内政系统，在地图上建立各种设施，发展只属于你的个性城市。



强化据点系统 等级决胜负

→战场的各种据点分别有着不同的效果，并且根据等级不同出现士兵的等级也不同。





战史争霸 各具风雅

←选择体验各个大名的历史的战史模式，和自己天下统一的争霸模式各具特色。

© CYBERFRONT
© KOEI TECMO GAMES All rights reserved.



N3DS / Wii	本刊译名：马里奥与索尼克伦敦奥运会		2011年末预定	
	运动模拟	Nintendo	价格未定	美版
	卡带/DVD	1~4人	容量未定	全年龄

本次E3发布的马里奥新作之一，以奥运会为背景的本作收录了网球、马术、皮划艇、跨栏、单双杠等多项奥运会比赛项目。登场角色有马里奥、瓦里欧、库巴、索尼克等等大家熟识的老朋友、喜欢马里奥、索尼克和运动比赛的玩家一定不可错过。

缤纷赛场 友谊竞争



马里奥索尼克伙伴们的伦敦奥运会

←选手们已经整装待发，紧张欢乐的聚会即将开始，敬请期待。

全家同乐

→最多支持4人游戏，和家人同享奥运的乐趣吧。



更高！更快！更强！



可爱卡比大回归

NINTENDO Wii	本刊译名：星之卡比		2011年秋季预定	
	横板过关	Nintendo	价格未定	美版
	DVD	1人	分辨率未定	全年龄

《星之卡比》的家用机最新作来了！秉承系列一贯的可爱风格，并加入诸多全新的场景，不同关卡配合场景其难度也有所上升，但是不必担心，当你使出华丽杀丽的同时挡在面前的敌人将立刻浮云。除此之外本作中还新增加了吸入的能力，吸的过瘾，吐的爽快。继承系列作品的品质，高质量的画面加上全新的系统，本作绝对值得您期待。

关卡中的敌人与卡比一样可爱



→挥舞大剑的动画效果和破坏力可谓碎天裂地，可怜的怪还傻睁着眼睛。



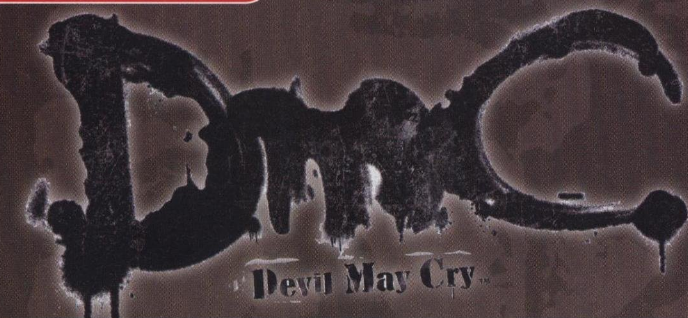
卡比一出谁与争锋☆







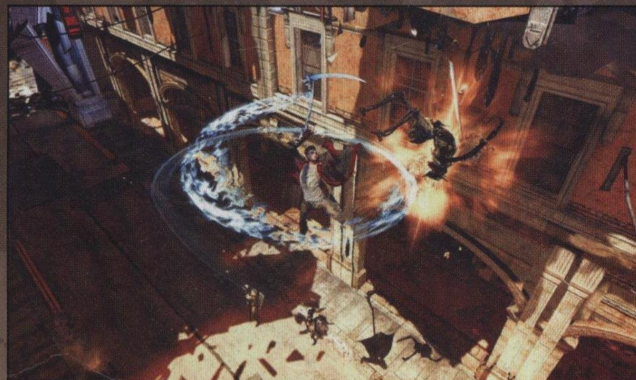
©2011Nintendo



但丁依然会哭泣

PS3 / X360	本刊译名：恶魔猎人		发售日未定	
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

继去年TGS前CAPCOM在媒体发布会前公布了本作《DmC》的消息之后，颓废版年轻但丁的造型遭到了各方声音的批判，此后不到一年的时间卡表一直守口如瓶，直到今年E3又放出了一段展示动画。不过里面的但丁似乎丝毫没有悔改的迹象，依然是吊儿郎当的颓废样，难道我们就要这样迎来系列的颓变了吗？但愿不会令我们失望。



华丽空中战依旧？



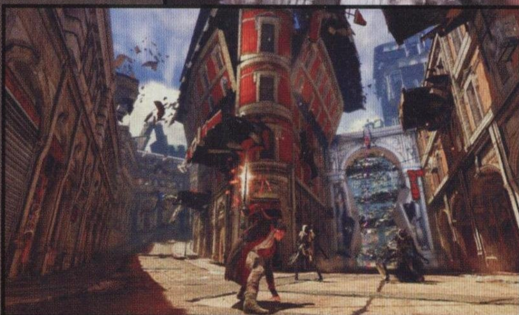
以其之道还治其身

←夺取敌人武器归为己用这一经典也被加入，不过你的叛逆呢？



白发变身

→一头黑发的新但丁似乎也有变回白发的能力，又不是鬼武者。



文艺复兴古典风情

←不同于系列的巴洛克、哥特风格，似乎这次主打蒸汽朋克？亦或是混交。



PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月预定	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

备受前作FANS期待的《最终幻想XIII-2》终于在本次E3上推出了新的游戏试玩。试玩中的新人物诺埃尔将成为新作中的重要角色与塞拉产生一段纠葛。当然前作的男一号斯诺本作中依然也会出现。系统上，新的莫古力时钟和电影动作系统等使战斗更具速度感。队伍最大人数为3人，而且可以在战斗中令怪物加入队伍。

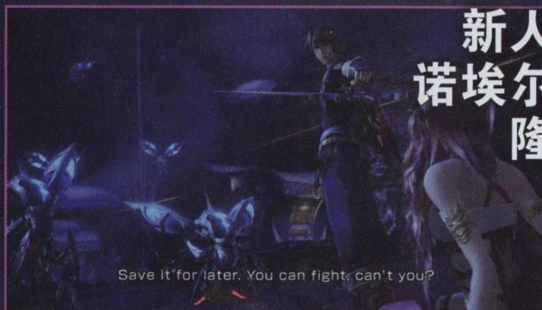


双刀剑士华丽斩击

←以双刀为武器的男主角诺埃尔，在危急之际从敌人手中救下塞拉。



绚丽的魔法克敌制胜



新人男主角诺埃尔克莱斯隆重登场

←出现在塞拉面前的迷之少年，有着远大的理想，本作关键人物。



←游戏新加入了随机对话选项，令玩家体验实时对话乐趣，并且导入多结局系统。

经典将再次延续

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

宿命的对决

NINJA GAIDEN 3

PS3 / X360	本刊译名：忍者龙剑传3		2012年预定
动作冒险	TECMO	价格未定	日版
蓝光/DVD	1~8人	分辨率未定	审查预定

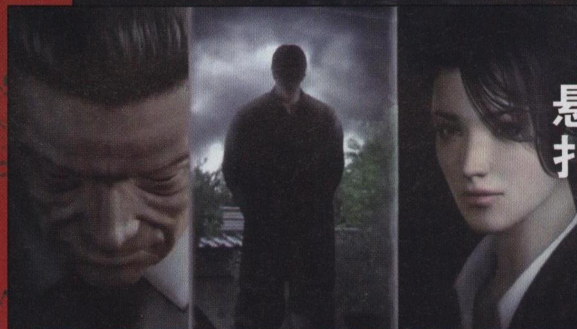
以难度变态著称的硬派忍者动作游戏《忍者龙剑传》系列终于于近日宣布了新作的消息。本次公布的消息中据称，游戏采用修改后的Σ2引擎，60帧的画面给人以无比血腥的表现。对应不同阶层的玩家准备了合适的难度，并且最多支持8人联机合作或是对战。历代的武器商店系统本作中也将有大幅改变。忍龙饭请期待2012的到来。

炽热地燃烧 隼龙火焰化身



←本作中新加入了各种QTE系统，带来更刺激的感受。

悬念剧情 扑朔迷离



←据悉本作将大幅增强在剧情上的力度，深刻的故事给人以震撼。



PS VITA PSV	本刊译名：真三国无双（暂定名）		2011年预定
动作	KOEI TECMO GAMES	价格未定	日版
卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

光荣于E3宣布针对新掌机PSVita开发的《真三国无双》系列新作将在年内发售。游戏将充分利用PSV的触摸屏、背后触控板和六轴陀螺仪等独特技能，实现前所未有的直感操作。点击屏幕上的敌人反击、武将拼刀、无双乱舞都将呈现全新的控制方式。并且支持多人联机游戏，相信它将为我们带来一种全新的游戏体验。

新真无双乱舞



背板触控



→发动无双乱舞时通过连触背后触控板，加强威力范围。



←面对敌人的奇袭，依次触摸屏幕上对应的位置，全部成功即会使出强力反击，令敌人的奇袭失效。

无双割草新体验

鍔迫り合いに勝利せよ！
TOUCH

←与武将拼刀时，需要杀阵一般的连续触碰屏幕上的提示反击。

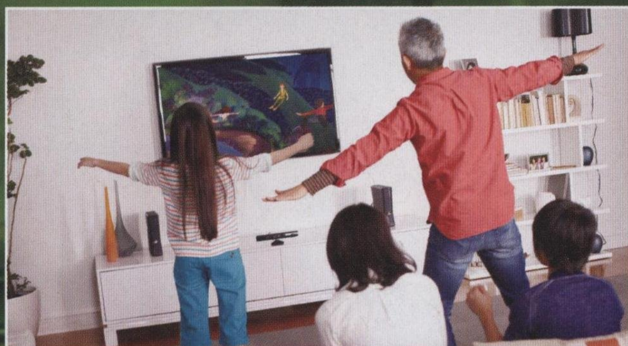
© KOEI TECMO GAMES All rights reserved.

KINECT Disneyland ADVENTURES

足不出户尽享梦幻迪士尼

XBOX 360 X360	本刊译名：Kinect迪士尼乐园		2011年预定	
	聚会	微软	价格未定	美版
	DVD	1~2人	分辨率未定	审查预定

本次E3微软宣布的Kinect对应主力新作之一。由Frontier Developments Ltd.开发制作的本作，游戏舞台正如其名是在著名的迪士尼乐园之中。在这里你可以和经典的米老鼠、唐老鸭等等迪士尼角色近距离接触。可以和彼得潘一同飞翔天际，和霍克船长战斗，和灰姑娘拥抱，用你的肢体和声音进行各种冒险。

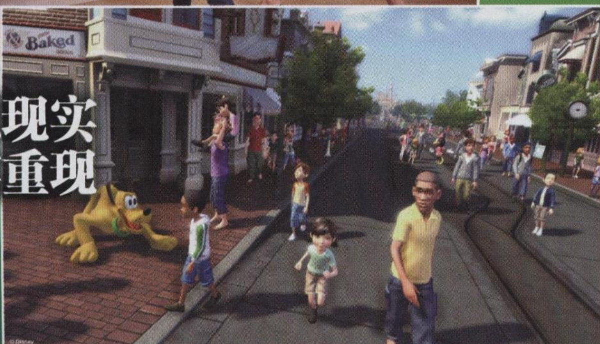


→与家人一起在彼得潘的世界飞翔，通过身体移动控制飞行方向。



亲子同游其乐融融

←支持两人一起共同进行击剑战斗。



虚拟现实真实重现

→用你的Xbox Live形象走在迪士尼乐园。

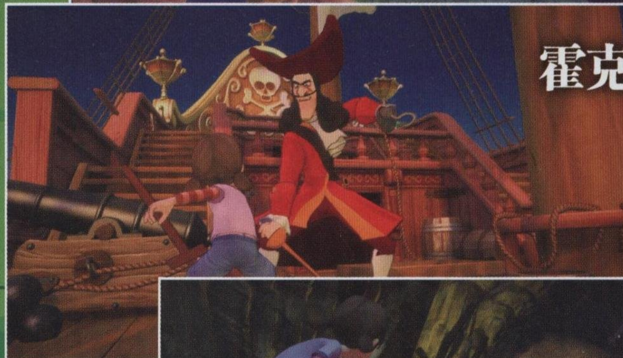
迪士尼的朋友们与你不见不散



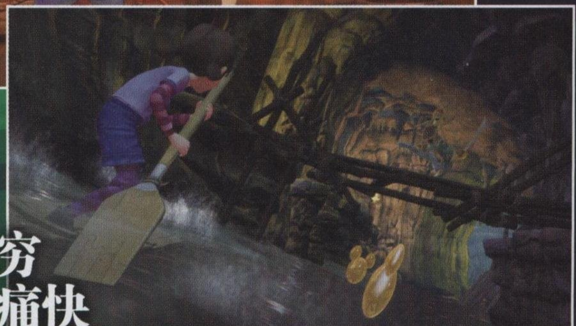


→不会长大的孩子小飞侠彼得潘，用双臂驾驭天空自由的翱翔。

霍克船长



←游戏里你可以帮助彼得潘和霍克船长进行剑技比试。



→拿出你的勇气，拿起武器在地下钟乳洞中展开冒险。

乐趣无穷来战个痛快

©Disney © 2011 Microsoft

RESIDENT EVIL
Operation Raccoon City

←丧尸依然是本作的主角，不过除了作为敌人更有其他不同的使用方法。

←系列的老朋友，极具威胁的舔食者。这次更有成群出现的迹象。

生化危背后黑历史……

PS3 / X360	本刊译名：生化危机 浣熊市行动		2011年冬季预定	
	第三人称射击	CAPCOM	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

CAPCOM与Slant Six Games合作开发的《生化危机》系列新作，本次E3又公布了新的选宣传视频与诸多情报。以“可以移动射击的生化”为理念的本作中，与以往系列不同，比起消灭丧尸，人与人之间的战斗成为了更为重要的部分，比起解谜和逃生更为强调协作和对战。

克莱尔

来浣熊市寻找哥哥的女大学生，卷入危机而被里昂所救。才貌兼备、胆识过人。似乎和里昂同时登场已经成为了系列定式。不过相信这次还是会被各种搅局。

影之部队U.S.S.



←单机模式下玩家控制的角色，极富魅力的反派。

→而战斗则变成了与人、丧尸的三方混战。



利用丧尸吸引对方注意力的同时从背后给予敌人致命一击。此外也可以利用丧尸作为肉盾成为阻挡敌人攻击的挡箭牌。

丧尸方便用处多 居家旅行常备





猎杀幸存者 抹消里昂

←除了你的队友，浣熊市里的一切都是敌人。

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

马里奥赛车起飞啦！



全方位上天入海竞速



→本作的赛车可以上天入海，变形功能是系列首创。



NINTENDO 3DS **N3DS**

本刊译名：马里奥赛车（暂定名）			2011年内预定
赛车竞速	NINTENDO	价格未定	美版/日版
卡带	1-4人	容量未定	审查预定

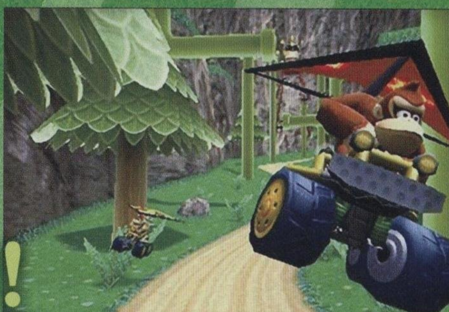
任天堂自从SFC时代起，几乎每一个主机上面都要有《马里奥赛车》，而且这一系列游戏的整体水平很高，在同类作品中绝对是最优秀的。本作的画面接近Wii版，而系统的设定则更进一步，最明显的就是这次的赛车可以在天空翱翔，也可以在水中疾驰，刺激感绝对大增。

赛车造型种类繁多



←本作有很多赛车可选，不但外观不同，功能也很多样。

更多新赛道 更多创意 更多新乐趣



←大轮赛车的抓地力更好，但速度稍慢，本作在选择赛车方面还是值得研究的。

路易单飞第二弹！



NINTENDO 3DS **N3DS**

本刊译名：路易的鬼屋2			2011年内预定
动作冒险	NINTENDO	价格未定	美版/日版
卡带	1人	容量未定	审查预定

初代《路易的鬼屋》是个非常优秀的作品，只不过由于NGC普及度的问题，该作在国内的人气并不高。这次的2代转战掌机或许就可以让更多玩家有机会来接触到这款游戏了。本作和初代的变化不大，起码就目前公布的内容来看，攻击方式一样，只不过场景有变化。

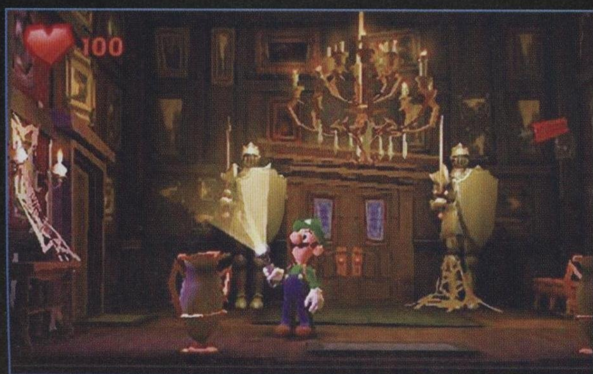
强力吸尘器 妖魔鬼怪退散



场景增加

→路易怎么跑到古代遗迹里来了？难道他还干起了盗墓的买卖？

胆小鬼的喜剧 路易鬼屋大冒险



掌机惊艳



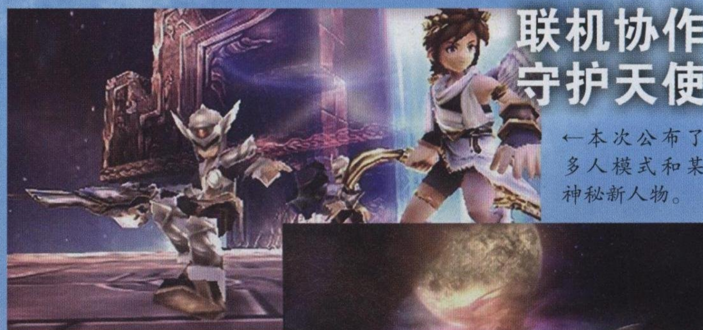
←光源的处理在本作中十分常见，这也是对掌机性能的肯定。

© 2011 Nintendo

时隔25年神话再度觉醒



联机协作 守护天使


←本次公布了多人模式和某神秘新人物。


←6人联机对战中击倒对方队伍的天使是游戏的主要目的。同时充满了各种协作互助要素，为游戏增加了可玩度。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：新·光神话 帕鲁迪娜之镜		2011年夏预定	
	射击动作	Nintendo	价格未定	美版
	卡带	1~6人	记忆卡容量未定	审查预定

作为去年E3公布3DS时的首批第一方作品，本作终于将在今年发售了。延续1986年FC上初代《光神话 帕鲁迪娜之镜》的剧情，游戏讲述了25年前被主角皮特打倒的暗之女神美杜莎携众冥府军复活席卷而来，而天使皮特则再度肩负起组织美杜莎野心的使命。

展开全新的旅程



每天早上醒来 迎接全新一天



→保持前作风格的画面，在3D下有何进化呢？



游戏中尽享四季流转


←游戏中会随着四季变换展现不同的风景，雪景不错吧。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：动物之森		发售日未定	
	模拟经营	Nintendo	价格未定	美版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

同样是最初公布的第一方作品，本作的发售却依然遥遥无期。作为一款备受女生们爱戴的轻松休闲类游戏，本次与前作一样注重联机要素，3DS版画面质量比起之前的作品强出不少，几乎看不到马赛克的痕迹。如果您没有太长时间去玩核心大作而是喜欢简单便捷游戏方式的话，本作一定会让您满意。叫上朋友们一起来动物之森吧。

© 2011 Nintendo



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：超级马里奥			2011年末预定
	动作冒险	Nintendo	价格未定	美版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

马大叔的正统作终于将魔爪伸向3DS了。之前都是大乱斗之类的分支作品，而这次的超级马里奥兄弟，又将为销售低迷玩家反应平平的3DS带来怎样的效果呢？让我们拭目以待。作为任氏今年圣诞档主打作品的本作中，马大叔又新获得了变身狸猫？又或是小浣熊之类生物等等的新能力。趣味十足的关卡配置不失难度，本作值得期待。

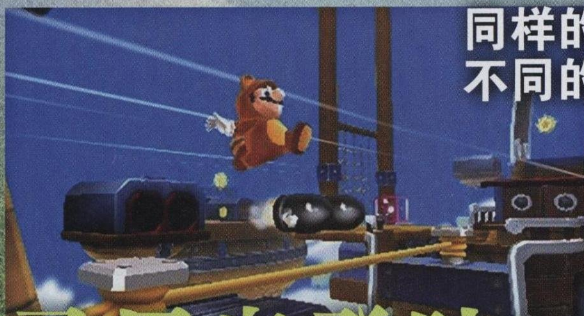


Boss战依旧强力



新的平台 新的冒险

→当然，游戏中也不乏新场景关卡



同样的场景 不同的马叔

←过去系列中熟悉的场景本作中将以裸眼3D得以再现



怀旧关卡 感动不变

←还记的那湖畔漫天起舞的飞鱼在你脚下周围飞来飞去吗，感动吧！

马里奥登陆3DS



翱翔宇宙的战斗

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：星际火狐64 3D			2011年7月14日
	射击	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

7月即将发售的本作作为N64平台《星际火狐》的复刻作品，同时追加了许多新要素。作为新要素之一的就是3DS独有的内置陀螺仪操作方法，当然也可以用摇杆来操作。此外，在本作联机模式还对应一卡多带，一张卡带可以和多人一起进行游戏，但是可惜并不支持Wi-Fi对战。本作美版的发售日预定为2011年9月11日。



星际间的决战 超火热展开



精美的画面

→战斗过程中的激光、爆炸等光影效果非常出众。



联机模式乐趣多 和朋友一起射吧



大型Boss机 强势袭来

←射击游戏惯例的BOSS战本作中异常华丽，3D效果下颇为眩目。

©2011Nintendo

新作正袭来 卡比大集合



在可爱的卡比世界展开新的冒险吧



←与奇怪的生物拔河对战中，卡比们团结起来，集合大家的力量打败它。



树之叹息

→喷云吐雾的吹风树人面前，卡比们要如何才能通过呢。



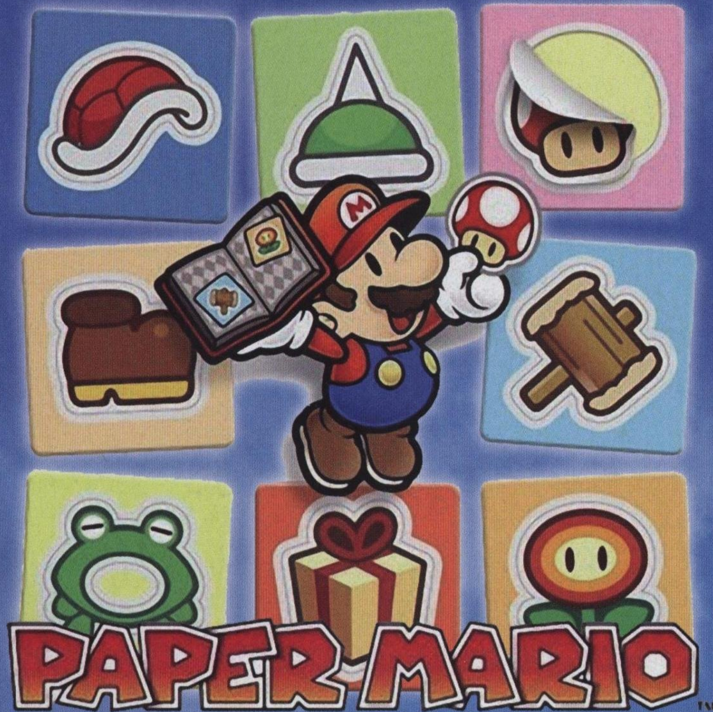
球状卡比群滚动攻击

←大家滚在一起，无论是挡在前面的沙坑还是敌人都发抖了吧

NINTENDO DS NDS	本刊译名：星之卡比 群体联击		2011年8月4日
横板过关	Nintendo	价格未定	美版
卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

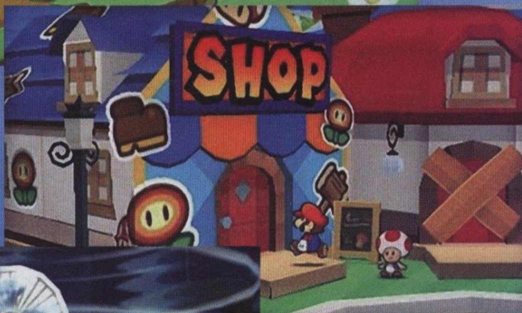
颇受女性玩家欢迎的游戏《星之卡比》继续推出DS续作。游戏中可以通过收集食物来增加控制卡比的数量，成群的卡比可以做到一只卡比做不到的事哦，通过改变群体形状通过各种机关，BOSS战时大家一起上，一连串的攻击让敌人应接不暇。游戏中还有类似《小蜜蜂》的射击关卡，充满创意与可爱的本作绝对适合与女友一起玩。

小小卡片创意多





大叔悠然前行卡片风景中



纸片商店

→游戏中的商店，这里有不少好道具各种道具如虎添翼



无情的风扇将纸片吹走

←纸片最大的敌人就是风了，旋风中蘑菇们被吹得一塌糊涂。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：纸片马里奥		2012年预定
益智动作	Nintendo	价格未定	美版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

继N64、NGC、Wii之后的系列第四作终于登陆3DS掌机平台。游戏中剪切、风扇等新鲜创意的加入让其更有趣味性，在3DS的表现下卡片的层次感也将非常明显。作为第一方厂商的作品本作着实值得期待。不过要等到明年才能发售稍微有些远了。

©2011Nintendo

超紧迫极限逃生

劳拉

系列著名的人气女主角，本作将追溯到她21岁首次进行冒险时的经历。正可谓回归原点。

TOMB RAIDER

PS3 / X360	本刊译名：古墓丽影		2012年秋预定	
	动作解谜	SQUARE ENIX	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

由Crystal Dynamics开发SQUARE ENIX发售的本作《古墓丽影》今年初公布了制作消息后，本次E3又放出了新的预告片和游戏试玩。游戏描述了劳拉21岁时的初次冒险。试玩部分演示了劳拉从遇难船侥幸生还之后在极限状态下解谜并逃sheng的过程。作为系列的新起点，本作中作出了各种创新的尝试。还是值得期待一下的。



被囚禁的人们 阴谋的气息



大难不死 柳暗花明

→灾难中侥幸生还的劳拉面前，等待着她的是……

再续光环三部曲

HALO 4

XBOX 360 X360	本刊译名：光环4		2012年预定	
	第一人称射击	微软	价格未定	美版
	DVD	1~4人	分辨率未定	审查预定

恐怕对于所有光环饭们来说本作《光环4》的公布就是本次E3最大的惊喜了吧。虽然公布的预告片仅仅是被Cortana唤醒的士官长发现自己身处太空船的残骸中的短短一段。游戏发售也要等到2012年年底，不过新的光环三部曲就此展开，相信没有比这更令人兴奋的事了（当然一代的重制也很令人兴奋）。让我们期待着新的光环神话诞生吧。

血潮在激动 沉睡中苏醒



→宣传片结尾出现的类似星门一般的巨大构造。而在那对面的是？

唤醒重生 再创传奇

←与士官长对话的全息影像，下一秒则因爆炸的冲击骤然消失。而飞船里则充满了敌人。



士官长再临 重装上阵

←沉睡中苏醒的士官长，瞬间被卷入战争。

© Square Enix Ltd.
© 2011 Microsoft

DARKSIDERS II

PS3 / X360	本刊译名：末日骑士2		2012年预定	
	动作冒险	THQ	价格未定	美版
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	17岁以上

由Vigil Games开发THQ发行的奇幻动作冒险游戏《末日骑士2》于E3中公布了最新的消息。与前作相同本作以“启示录”为主题，游戏以天堂和地狱间的长期战争为背景，这次是描述了与前作平行发生的另一段故事。玩家将扮演天启四骑士之一的“死亡Death”展开冒险，游走整个黑暗地狱世界，试图在天气后恢复人性。



↑缠绕在遗迹石柱上的龙型怪兽，具有强大的气场。

地狱烈马难以驾驭

←游戏中出现形形色色的怪兽，包括这匹强壮的荧光绿马。



←地下牢中挥舞巨锤与骷髅兵对峙中。

多足硬甲虫庞大威胁

→洞窟中使用双镰刀与巨大昆虫型敌人对抗的主角。

→残破的建筑物之一角，主人公帅气的降临，奇幻冒险就此开始。

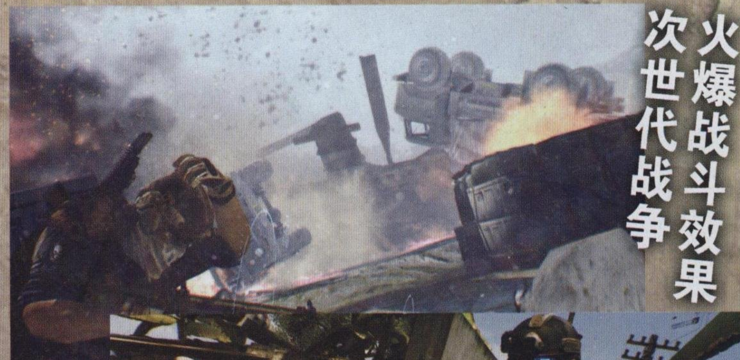
只属于死亡的故事



PS3 / X360	本刊译名：幽灵行动 未来战士		2012年预定	
	第一人称射击	育碧	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1~16人	分辨率未定	审查预定

汤米克莱西系列的《幽灵行动》最新作，经过数次延期，目前暂定发售日为2012年。作为本次微软宣传Kinect对应的主力游戏，本作中的武器组装可以靠Kinect双手或声控进行。此外，利用Kinect的瞄准、缩放比率、或是重新装弹也是可能的。描绘2030年未来战斗的本作相信一定不会像某公爵一样拖到2030年才发售吧。

火爆战斗效果 次世代战争



→枪械近旁浮现的状态环非常有近未来的感觉。

未来世界数字化战场



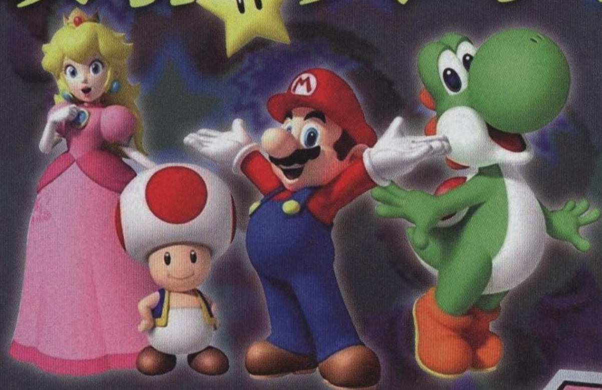
←游戏画面中的各种状态情报、敌人信息等等都会直观的表示，充满未来气氛。



←本作最多支持16人联网对战，来和战友一起并肩作战吧。

© 2011 THQ Inc.
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

激情欢乐盛会开始了



MARIO PARTY 9



不同游戏 不同视点

←本作玩家视点很多，不同游戏配有各自的主视角。

经典大富翁

→路过食人花小心不要被吃掉哦！



上天下海 乐趣无穷

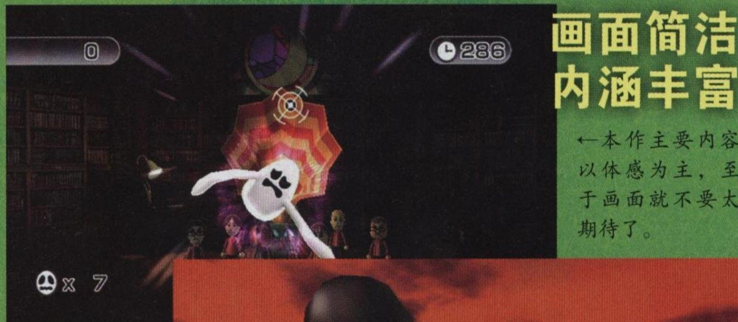
←大家一起打海怪的场景不禁让人联想起《生化危机》

NINTENDO Wii	本刊译名：马里奥聚会9		发售日未定	
Wii	益智聚会	Nintendo	价格未定	美版
	DVD	1~4人	分辨率未定	审查预定

任天堂的休闲娱乐游戏《马里奥聚会9》终于公布了，喜欢这个系列的玩家们提前欢呼吧。来到岛上的马里奥、瓦里奥、碧奇公主和耀西等人将在这里展开多种比拼，大富翁、躲闪落石、保龄球等多种游戏，玩法不一，又有2D和3D的不同关卡相结合，乐趣多多。不过本作目前发售日期未定，大家恐怕还要等上一阵子了。



Wii Play Motion

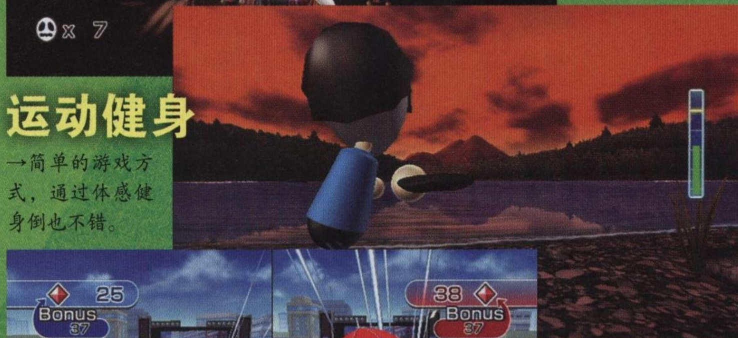


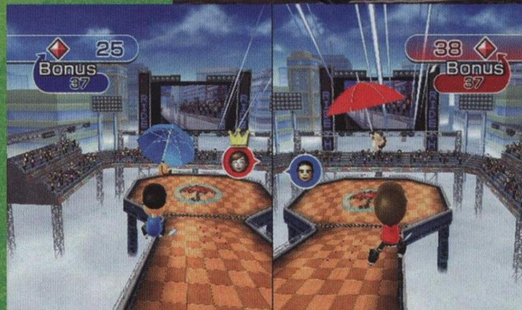
画面简洁 内涵丰富

←本作主要内容以体感为主，至于画面就不要太期待了。

运动健身

→简单的游戏方式，通过体感健身倒也不错。





体感创意 层出不穷

←游戏中能用雨伞来滑翔好好把握方向冲向终点吧

NINTENDO Wii	本刊译名：Wii play 体感		2011年6月13日	
Wii	体感运动	Nintendo	54.9美元	美版
	DVD	1~2人	480p	10岁以上

本作为任天堂Wii首款游戏《Wii Play（第一次的Wii）》的体感加强版续作，游戏将对应Wii的精确动作感应外设Motion Plus（当然也包含内置MP的Wii新版手柄Wii Remote Plus）内容方面将包含全新的12种小游戏，并充分利用MP的精确体感操作，带给玩家更多简单欢乐的体感游戏体验。在全新的关卡下和朋友一起挥舞手柄吧。

体感王道进化版袭来

©2011Nintendo



跟随节奏挥舞吧

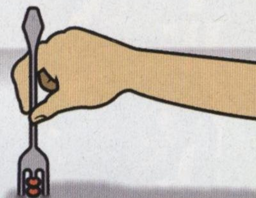
RHYTHM HEAVEN

NINTENDO Wii	本刊译名：节奏天国		2011年7月21日
音乐节奏	厂商	价格未定	日版
DVD	1人	分辨率未定	审查预定

人气音乐节奏游戏《节奏天国》即将于Wii主机登场，《节奏天国》最早是GBA后期推出的另类音乐游戏作品，此后在NDS平台也推出了续篇。虽然游戏的画面比较简陋，不过游戏的乐趣只要玩过的玩家都绝对忘不了。通过节奏按键完成各种各样创意感十足的小游戏加之以体感操作，相信本作一定能将我们带入更具魅力的节奏天国。

画面简单 乐趣未减





→叉中滚来豆子的小游戏，面对连发时想要全中可不容易。



←漫天飘雪的和风场景，玩家需要控制武士挥剑斩断不断出现的恶灵

云端上的战斗 飞机羽毛球





←引导林克的女性正是天空之剑化身。



翱翔天际之翼 向着新大陆



25周年纪念之作

NINTENDO Wii	本刊译名：塞尔达传说 天空之剑		2011年末预定
动作冒险	Nintendo	价格未定	美版
DVD	1人	分辨率未定	审查预定

2008年开始开发的本作经过一次延期，终于即将在万众期待中发售了。去年E3上宫本茂曾表示本作将是回归原点的一作，比起迷宫数量和剧情长度，将更加注重各种机关的巧妙安排所带来的乐趣。本作讲述的是Skyloft浮岛上长大的青年林克，向着岛外的新世界陆地冒险的故事，并叙述了"天空之剑"最终成为大师之剑的过程。

剑盾配合 所向无敌

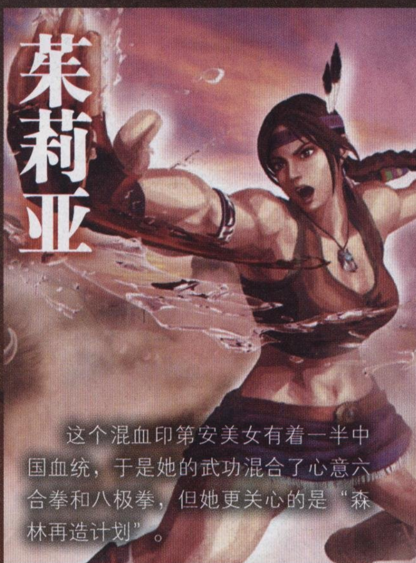


←根据画面提示使用双节棍来控制剑的攻击和盾的防御。带入感十足。

©2011Nintendo



《超级街霸2》中首次登场，也是系列的第二位女性角色，在玩家心目中有着较高的人气，不过她可是个反面角色哦。



这个混血印第安美女有着一半中国血统，于是她的武功混合了心意六合拳和八极拳，但她更关心的是“森林再造计划”。



来自韩国的一流的跆拳道高手，风间仁的劲敌，白头山的门生。外表有些玩世不恭，但骨子里却是个令人敬畏的武术家。



初代的BOSS，后来的四天王，隆的死敌。玩过《街霸》的人绝对都认识他，身高马大的他拥有着极强的爆发力。

跨界大混战



PS3 / X360	本刊译名：街霸X铁拳			发售日未定
	格斗	CAPCOM	价格未定	日语
	蓝光/DVD	人数未定	分辨率未定	审查预定

除了什么“明星大乱斗”之类的作品，本作算是正统格斗游戏史上人员组合最为混乱的一次，它打破了2D和3D游戏之间的界线，将之融合到同一款作品当中。从公开的数段影像中我们可以看出，其激烈程度之高也只有《MVC》系列可与之抗衡了。而且本次公布了PS3版中独占的柯尔这个角色，相信360版中也会有独占的角色出现，这也算是惯例了。



←柯尔的攻击往往要借助一些道具，因为他本身不是什么武术家，所以打法比较简单，就像是街头斗殴一样。

超能战士威力闪现



↑柯尔是个超能力者，所以论实力绝不在其他人之下。

混乱继续延伸 非格斗角色参战





《恶名昭彰》中的柯尔本来只是一个普通人，是一场大爆炸中的唯一幸存者。他在这次爆炸灾难后发现自己得到了与电有关的异能。

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. (C) NAMCO BANDAI Games Inc.



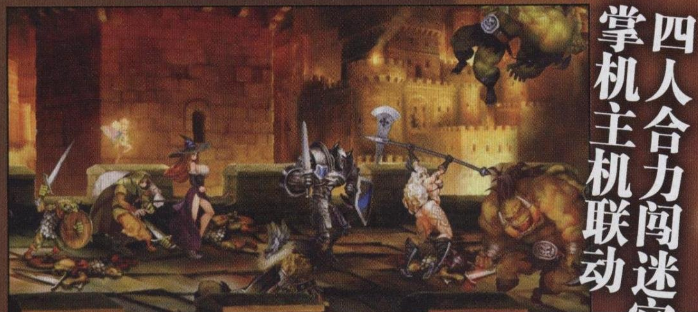
中世纪魔幻风 PS Vita新作降临

……那里是无限广大的地下迷宫
而这城市下方的遗迹不过是迷宫的入口而已
邪恶的魔法使们用魔法将大陆各地的遗迹
与地下魔物们的巢穴相连
他们在寻找着那传说中的宝物
没错……在这广大的迷宫深处隐藏的东西
如果落入恶徒之手无疑会令整个大陆
一夜之间浸入血海的那个
你懂的?
绝对不能让他们得到
——那传说的"龙之王冠"

PS3 / PSV	本刊译名：龙之王冠		2012年春预定	
	横版ARPG	UTV Ignition	价格未定	日、美、欧版
	BD/卡带	1~4人	分辨率/容量未定	审查预定

以《奥丁领域》、《胧村正》等作闻名的VANILLAWARE制作组迎合PS Vita的发表宣布了新作开发的消息，与之前公布的回合制《圣骑士战史》不同，本作将回归经典的横版卷轴即时动作作战斗模式。以典型的龙与地下城为冒险背景展开奇幻冒险的本作，加之丰富的育成和收集、联机要素，以及新掌机平台与PS3版本的联动，相信一定不会令您失望的。

四人合力闯迷宫 掌机主机联动





→本作同样不乏巨龙或是大章鱼等各种Boss级怪物出现。

多彩迷宫 丰富场景



←游戏中的精美场景都采用绘卷式的手法描绘。

战士 Fighter

装备重铠甲与盾，担任守护队伍的肉盾角色，拥有最强的防御力。使用单手武器，攻击范围虽短却能以攻速取胜。

矮人 Dwarf

强壮的矮人族战士，动作缓慢豪快的角色。那久经锻炼的肉体，能够将块头远超自己的敌人投掷并造成连锁伤害。

精灵 Elf

居住在森林中的精灵族，尽管身体弱小，却能靠着卓越的运动能力和天生的用弓名手将敌人玩弄于掌中。

亚马逊 Amazon

使用两手武器，无所畏惧的强韧女战士。使用大开大合的武器攻击，不过由于是轻装备防御较弱。没有武器时以踢击为主。

女巫 Sorceress

善用黑魔法的魔女，虽然本体孱弱，但是生成魔法药援护，或是操纵亡骸、将敌人变成青蛙等等操纵邪恶力量的魔法却是无比强力。

魔法师 Wizard

使用各种法术攻击的男魔法使，能以强力的咒文造成广范围的破坏。缺点是咏唱时间过长与魔力的消耗极大。

©2011 Ignition Entertainment Ltd. All rights reserved.

E3 Nintendo 任天堂展台

任天堂这次E3展按照惯例还是在洛杉矶国际会议中心（LACC）西厅设置展出摊位，与对面的美国索尼计算机娱乐（SCEA）分庭抗礼，展出主力是最新发表的新款家用主机Wii U、结束首发后准备全力冲刺的N3DS以及让玩家期待已久的赛尔达25周年纪念作品《赛尔达传说：天空之剑》。已经接近退出历史舞台的NDS则没有参展。



以白色布幕搭建而成，并搭配七彩灯光

这次任天堂的展出摊位依旧延续自Wii主机以来所惯用的亮白色调，以白色布幕搭建出如同白色城堡般的摊位，并搭配七彩变换的灯光展现神秘气息。场中依照展出内容分为多个主题区域，包括左右两排的Wii U试玩区、中央的Wii新作游戏试玩区与后方架高的N3DS 新作游戏试玩区。



一如去年N3DS掀起的热潮，这次正式发表的Wii U再次吸引了E3展与会者的目光。



E3展开幕首日上午任天堂发表会结束后，会场外立刻涌进大批人潮排队等候入场，几乎所有人的目标都是Wii U的试玩，不过由于许多提早进场的厂商参展人员捷足先登，因此晚一步进场的媒体只能排到后头，开幕不到30分钟当日的名额就已经爆满，由此可见Wii U的惊人魅力。

其他展出的 Wii 新作游戏包括回归传统风格的《卡比Wii》，结合《DQ》与《马里奥》题材的《人生街道》，由掌机跨足而来的节奏游戏《节奏天国》，派对休闲风格的《来去度假》，两大台柱同台共演的《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》，搭配Wii体感强化器的《Wii Play体感》，推理解谜的《神秘档案：马格瑞夫事件》与畅销跳舞游戏最新作《Just Dance 3》。


《萨尔达传说：天空之剑》试玩区

虽然作为Wii后继机种的Wii U已经发表，不过离实际推出还有超过半年以上的时间，因此本次任天堂还是以Wii新作游戏为家用主机的主打，其中最受瞩目的游戏仍旧是去年主力的《萨尔达传说：天空之剑》，不过其完成度比起去年要高出许多，也已经确定会在今年圣诞节档期正式推出。现场特别准备6台试玩机供参观者试玩，摊位上空还悬挂有林克与女主角骑乘大鸟的塑像。

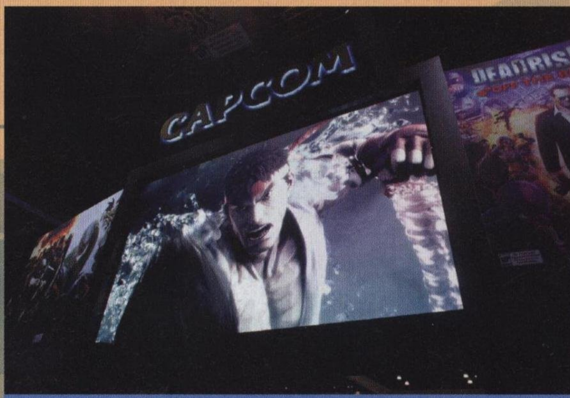


在N3DS新作展示部分，这次任天堂同样设置了试玩区，陈列一系列新作游戏供参观者试玩。有别于去年N3DS初次亮相时排队挤破头的盛况，今年N3DS试玩区回归正常，不需要排队就能进入随意试玩。进入试玩还可以拿到供《神奇宝贝图鉴3D》用的AR条形码卡，可用来开启图鉴中未开放的隐藏神奇宝贝，而且不用大费周章带卡回家，只要拿N3DS拍下条形码即可。

其它展位



微软《战争机器》展示区



CAPCOM 展区大屏幕



E3 Sony 索尼展台

美国索尼计算机娱乐（SCEA）这次E3展按照惯例在洛杉矶国际会议中心（LACC）西厅展出，出展的主力集中在多款即将推出的PS3新作，并首度公开展出新世代掌机PlayStation Vita（PSV）。这次SCEA展位的场地布置再次沿用去年与前年的设计，因此乍看之下有点缺乏新鲜感，不过展出内容当然是大不相同。展位周围以双层的包厢型试玩区与大屏幕围绕，内部空间设置大量的主力游戏试玩展示机台。



PlayStation展位（这次是已经是第3次沿用相同场布）


打扮成《神秘海域》男主角的工作人员

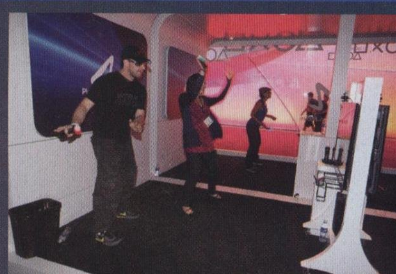
位于摊位正中央的是本次主打项目的试玩区，包括《神秘海域3 德雷克的阴谋》、《星际雄鹰》、《抵抗3》等3款PS3主力新作，以及正式定名首度公开亮相的新世代掌机PSV。

3款PS3主力新作都提供多人联机模式的试玩，让参与玩家分成不同小队进行对战。


《星际雄鹰》多人联机试玩区


《抵抗3》多人联机试玩区









去年担任主打的PS3体感控制器「PlayStation Move」，这次同样在靠中央走道面向任天堂摊位的试玩区展出。专属游戏类型集中在跳舞、光线枪与派对，之外还发表了由《运动冠军》团队制作的奇幻动作冒险游戏《中古动感：死蒙特的冒险（Medieval Moves: Deadmund's Quest）》。支持游戏类型同样是以第一人称射击为主，并支持狙击枪配件，例如即将推出的《抵抗3》。


大排长龙的 PSV 试玩区



《生化危机：浣熊市行动》试玩区

被3款PS3主力新作包围在正中央的，就是在这次E3展正式确定名称与售价的PSP后继机种「PlayStation Vita（PSV）」的试玩区。由于话题性十足，备受众多玩家关注，排队等候试玩的群众络绎不绝。

大屏幕前方的试玩区集合了各第三方的新作游戏试玩，包括《街霸X铁拳》、《生化危机：浣熊市行动》、《Dark Souls》、《忍者外传3》、《皇牌空战 突击地平线》、《杀出重围3：人类革命》、《刺客信条：启示录》、《最终幻想XIII-2》等等都可以玩到。



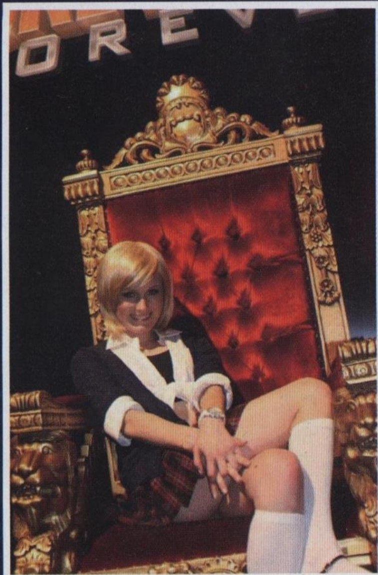
微软《极限赛车4》试玩区

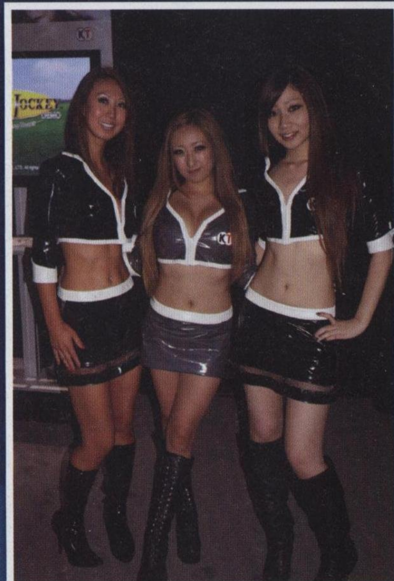


CAPCOM《龙族教义》试玩区



CAPCOM《丧失围城2非公开事件》试玩区





NOS
NOS
ENERGY DRINK

AVAILABLE NOW

SSX

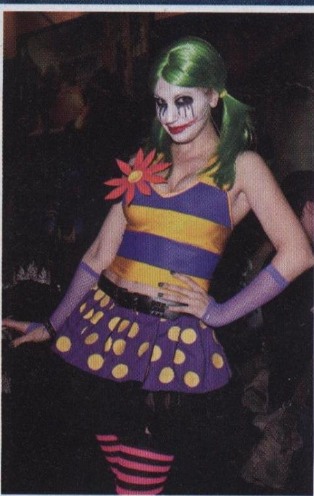

NOS
ENERGY DRINK





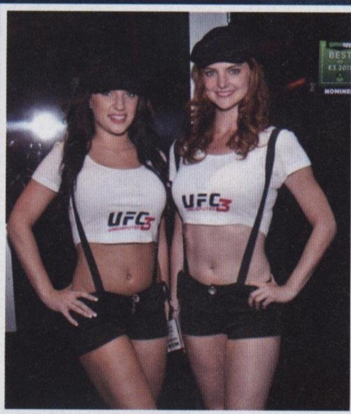


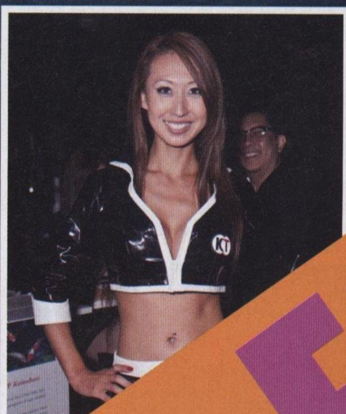












E3 2011 SHOWGIRLS

Focus on Game News

VOL 302

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



SCE日前宣布，PSP的全球累计销量已于2011年4月17日超过7千万台，此项数据统计是来自相关店家且进行网络登录后的数目，近段时间的销量也高于3DS。

初代PS2版《铁拳TT》高清化登场 将与CG电影《血之复仇》同捆贩卖

SOFT 日本专讯





本刊讯 NBGI发表，将在PS3平台推出《铁拳 双重组合》。本作是将预定于2011年9月3日上映的CG动画电影《铁拳 血之复仇》和PS3游戏软件《铁拳TT HD》收录在同一张BD光盘中发售。

购买《铁拳 双重组合》之后，玩家即可在PS3上用同一张盘游玩《铁拳TT HD》和观赏CG动画电影《铁拳 血之复仇》。如果将本作光盘放入一般的BD播放器则也可直接观赏CG动画电影。

《铁拳TT》是《铁拳》系列的第4部作品，首度采用双打对战，从1999年街机版推出之后颇受好评。而《铁拳TT HD》继承了PS2版内容，并且配合了PS3的规格提升为HD画质。但是目前尚未公开本作是否会支持在线对战功能。而CG动画电影《铁拳 血之复仇》是由曾经手《铁拳6》片头动画与《生化危机 恶化》的Digital Frontier制作，毛利阳一导演，佐藤大编剧，并且采用了数字3D格式制作，内容十分火爆精彩。

目前官方没有公布PS3版《铁拳 双重组合》的发售时间和售价。

PS Vita版《引力空间》首发确定 全新概念变换引力全空间浮游

SOFT 日本专讯

本刊讯 索尼计算机娱乐（SCE）宣布，将配合PlayStation Vita的上市，推出首发新作动作游戏《引力空间（GRAVITY DAZE）》，并且也于E3展场实际展出了本作。

PS Vita的首发游戏《引力空间》由外山圭一郎担任制作人。本作以少女葛拉毕缇•琪顿为主角，失去记忆的她遇见了具有猫的形体之神秘生命体达斯提。少女琪顿经由黑猫达斯提获得了操纵重力的力量，虽然身处在陌生的城市中，但还是为了解决居民们的烦恼而四处奔波。

本作画面风格有如漫画一般，并且在事件发生时以漫画方式来呈现，玩家要在触控屏幕上滑动，一张一张的翻页观看事件。游戏中采取了开放式地图，玩家可以在地图中自由探索。并且按下R键可以解放重力，在无重力浮空的状态下将目标符号对准墙壁或是对象，再次按下R键就可以改变重力的方向，作出在墙壁上行走等等动作。变化之后再次按下L键之后就可以恢复原重力，一瞬之间会掉回地面。

PS Vita版《引力空间》推出时间未定，售价未定。





《战争机器3》强调团队合作 制作人公开持久战2.0细节

SOFT 美国专讯

本刊讯 预定于9月20日推出的Xbox360第三人称动作射击游戏《战争机器3》可说是本次E3展中最受玩家关注的游戏了！《战争机器3》不仅在E3的入场门口放置了巨幅的横版广告，更在微软的摊位入口放置了D小队队长马可斯的雕像！

本作是否拥有团队合作的概念，在持久战2.0中将会大大影响玩家的生存机会！在这个模式中，五名玩家将共同面对接踵而来的怪物袭击，其中最重要的就是金钱系统！玩家在杀死每一个敌人后都可获得一定量的现金，并可购买弹药、枪械，防御装甲，或是建置防御工事等，其中每种防御工事都可进行升级。

此外，玩家也可以彼此赠予金钱或弹药，甚至也可以花费一定量的现金复活队友。每一波袭击前的30秒，玩家将有时间准备自己的装备，或是建构防御设施。放置在适当位置的障碍物可以有效拖慢怪物来袭的速度，而炮塔提供的火力则可适时提供掩护。怪物种类皆是随机决定，所以玩家无法预期自己将面对的是怎么样的敌人，其中每十波怪物来袭后将会出现Boss等级的强力怪物。

此外，每四波怪物将会出现不同的挑战目标，只要成功达成目标就可获得额外的金钱或是弹药，例如成功用电锯砍杀一定数量的怪物，或是在时间限制内清除所有敌人等。若是在先前不小心死亡或是急需现金的玩家，可得把握这个难得的机会完成目标。





3DS推出13周后日本销量破百万 任天堂推出新配色期望加速普及

EVENT 日本专讯

本刊讯 据日本游戏媒体6月13日发表的2011年5月份日本游戏市场数据显示，任天堂新掌机N3DS于2月26日发售以来经历了13周，销售总量突破100万台。

比起发售4周便突破百万台的初代NDS、发售8周突破百万台的第2代NDSL、同样发售8周突破百万的第3代NDSi，N3DS的销售速度相对缓慢。虽然它比第4代NDSiLL的25周才破百万的成绩要好一些，但作为全新一代的掌机来说，处境还是有些尴尬。

根据日本每日新闻分析表示：N3DS从开始发售的2天之内虽然销量冲到了37万台，但跟以往的NDS系列相比，相对较高的25000日元定价，以及缺乏刺激销量的首发游戏，另外还有受到了3月11日发生的东日本大地震影响，销售情况明显减缓。在发售之后的第3个月（2011年4月）的月间销售排名中，其第一的位置还被索尼的PSP占据。

为了刺激市场，日本任天堂宣布将于7月14日推出N3DS的新配色“闪焰红（フレアレッド）”，但售价同样为25000日元。

根据任天堂官方表示：从6月16日发售的《赛尔达传说 时之笛3D》作为头阵，接着是7月14日的《星战火狐64 3D》，并希望在今年内推出《新•光神话 帕尔提娜之镜》、《超级马里奥》和《马里奥赛车》等新作。另外第三方也将推出众多知名作品。希望借着本次推出新配色，可以更进一步的达成N3DS的普及。



EVENT 国内专讯

笔记本显卡融入革命新技术 华硕发布核芯显卡游戏本A43E



本刊讯 2011年6月10日，华硕电脑携手英特尔（中国）有限公司和腾讯游戏，在北京召开三方战略合作暨SNB全线解决方案发布会，正式发布了首款“核芯显卡游戏本”A43E，为广大中国玩家带来全新选择。

据悉，英特尔核芯显卡作为全新的显卡类别，是英特尔引领处理器发展过程中的又一创新技术。2011年发布的第二代智能英特尔酷睿处理器，从芯片微架构将显卡功能完全融入到一颗采用32纳米制程工艺的的处理器中，使计算单元和图形单元可以智能共享大容量的高速缓存、系统内存、睿频加速（i5/i7机型）等功能，从而为主流用户带来更为智能流畅的应用体验。在5月举办的《英雄联盟》明星精英赛上，率先引入核芯显卡的华硕A43E便完美胜任了比赛平台的角色。

首款正式获名“核芯显卡游戏本”的华硕A43E，从运行效能到使用体验，都对这一玩家最新选择加足了表现分。除此之外，这款机型出色的外观及细节设计，同样是值得关注的卖点。为了增加操作便捷性及输入的精准性，A43E采用荣获2010年德国iF设计金奖的分岛式键盘、Palm-Proof智能防误触技术的触控板，帮助玩家精准出击，杜绝失误。华硕著名的独家Ice Cool酷冷散热解决方案，则拥有让腕托温度持续低于人体体温的特殊能力，长时间作战依然能享受清爽触感。极简白、雅痞蓝、猎艳红、呛辣绿、叛逆桃及玩酷金等六种炫彩搭配，让年轻玩家们尽情诠释独特个性。独特纤薄设计，比普通14英寸机种更薄15%。符合人体工程学的下沉式转轴设计、覆盖整个掌托部分的金属拉丝等匠心巧思，进一步从视触觉上为玩家营造出愉悦的游戏氛围。

毫无疑问，此次三方携手的合作模式，最大的受益人自然是中国广大的玩家用户。对这个日益庞大的群体来说，相较过去是用台式机还是笔记本玩游戏的二选一，用独显本还是核芯显卡本这道选择题显然要轻松得多。从今往后，玩家们不但有了更广的选择范围，更重要的是，这也意味着他们的购机预算将进一步拉低，享用更高性价比的移动游戏体验。



EVENT 国内专讯

北京大学学生启程赴英 角逐“挑战数码时代2011”

本刊讯 2011年6月7日，经过两个月的激烈竞争，由苏格兰阿伯泰邓迪大学（The University of Abertay Dundee）主办的2011年度“挑战数码时代”国际电子游戏开发大赛中国区选拔赛落下帷幕，四名来自北京大学的学生在激烈的竞争中脱颖而出，即将在苏格兰政府的资助下赶赴英国参加国际总决赛。7日下午，“挑战数码时代2011”国际电子游戏开发大赛中国区选拔赛颁奖典礼暨欢送仪式在北京大学报告厅举行，英国大使馆苏格兰事务办公室王安徽女士代表苏格兰政府以及北京大学软件与微电子学院院长兼党委书记白志强先生出席了本次活动，为获胜团队颁奖并预祝他们在总决赛中取得优异成绩。

全国共有13支团队参加了本届中国赛区的选拔赛。最终，来自北京大学软件学院的刘勇成、盖孟、周海洋和林航峰同学组成的“Yummy Tummy”小队制作的《谁是贪吃鬼》从众多参赛者中脱颖而出，获得中国赛区的冠军。此款游戏是历年来中国赛区首次采用的多人模式设计的iPhone游戏。玩家可通过不同的零部件组合创造出属于自己的



幽灵，并与其他玩家创造的幽灵一起，在竞技场上争夺成为神仙的机会。6月初，Yummy Tummy团队将与一名苏格兰学生组成完整的五人团队，代表中国参加在苏格兰举行的“挑战数码时代2011”总决赛。

“挑战数码时代”比赛是世界上独一无二的、面向综合大学及艺术学院在校大学生及研究生的国际电子游戏开发大赛，每年夏天在苏格兰举行，享有“天才电子游戏开发者的摇篮”的美誉。中国学生自2005年开始参加此项赛事并屡获殊荣：2007年荣获“最佳游戏创意奖”；2008年更是摘取了“挑战数码时代”大奖——大赛的最高奖项之一，并获得素有“英国奥斯卡”之称的英国电影与电视艺术学院奖（BAFTA）提名。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●POEKMON近日发表将推出《口袋妖怪》游戏新作N3DS版《超级口袋妖怪乱战》，将于7月28日发售，售价4800日元。本作是一款操作玩具口袋妖怪，想办法在一场又一场不断乱入的口袋妖怪战斗中存活下来，获得胜利的动作游戏。关于本作的情报虽然还未完全明朗，不过可以确认到的是，本作为一人游玩（可双人联机），并且支持擦肩通信。





●匿名黑客组织hacktivist三名黑客因涉嫌参与PSN入侵事件，上周传出于西班牙遭到逮捕，他们除了涉嫌入侵PSN外，同时也因为多项网络攻击的罪名而遭起诉。根据路透社报道，三名嫌犯分别于西班牙不同的城市被抓获。三人皆为30多岁。经由西班牙警方调查，三人是通过设立于西班牙北部Gijon的一个服务器，进行网络黑客的犯罪行为。

●Arc System Works宣布将推出PlayStation Vita版《苍翼默示录 连续变幻2 Plus》预定于2011年底发售。本作是《苍翼默示录》系列的第四款作品，画面表现将会以PS Vita的960×544像素分辨率为基准开发，将可以达到PSP版4倍以上的精细度。另外，本作也将会活用PS Vita的双点触控屏幕、背板触控等等独特操作，尝试调整成初学者也容易上手的操作方式。



●任天堂新发表的Wii U采用了订制化的AMD Radeon HD绘图处理器，该处理器的特性包括：支持高分辨率绘图技术、丰富的多媒体加速与播放、以及支持多屏幕环境。任天堂综合研发本部部长竹田玄洋表示，任天堂非常重视和AMD设计团队的合作关系。AMD的订制化绘图处理器带来AMD世界级绘图技术的精华，帮助任天堂实现创新游戏的远景。

●THQ日前证实，旗下KAOS与Digital Warrington工作室解散，《烽火家园》新作的制作专利权已经交给了THQ旗下位在加拿大蒙特利尔的工作室，THQ并将蒙特利尔工作室重组成一个开发《烽火家园》续作的专属工作室。THQ已告知KAOS旗下英国和纽约两个工作室的员工，其中KAOS已经解散，而蒙特利尔工作室将会招揽原KAOS的员工和其他的游戏研发人员，继续开发《烽火家园2》。

●NBGI宣布，PS3/Xbox360版《装甲核心5》与《黑暗灵魂》，将推出繁体中文版。这两款游戏的繁体中文版会在台湾首先发售，目前正在加紧赶工制作当中，确切推出时间将于后续公布，预估将比日版至少晚一个月左右的时间，喜爱这两款硬派游戏的玩家不妨多多留意。

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、高考结束啦啊啊啊

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

□插画 / 汤米

闯家征集来信：信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！



闯家成员交友录

姓名：谭磊 性别：男 年龄：20+
地址：广西柳江县1034—13信箱三中
自我介绍：暂无

姓名：胡群 性别：男 年龄：15岁
QQ：1076127621 地址：内蒙鄂尔多斯
自我介绍：暂无

姓名：尹为群 性别：男 年龄：26岁
QQ：1561864041 地址：北京海淀区
自我介绍：萝卜心大叔

姓名：张泽 性别：男 年龄：18岁
QQ：1296998716 地址：内蒙古呼市
自我介绍：看了13年也该交朋友了

姓名：王铁男 性别：男 年龄：18岁
QQ：576041885 地址：浙江温岭
自我介绍：我很可怜的

姓名：谢尔顿 性别：男 年龄：18岁
QQ：254025359 地址：四川宜宾
自我介绍：IQ189你明白的



●汁儿蜀你的实体祝福电波我收到了！那个岂止是一般般的猥琐啊！有个Q友问我，蔬菜汁是怎样的人，是很猥琐么？我很淡定的回答道："不少年，不是很猥琐……而是特别猥琐！"不管怎么说还是要谢谢汁儿蜀无私的分享猥琐的力量！
●高考完了~！高考完了= =！高考完了T.T！孩纸们，你们懂的！
●看起来我这辈子是和正版无缘了……从来没有见过我爸我妈如此齐声的对我要求使用正版游戏的请求大吼不行。我了个了去！
●852571123，这是非7开头的qq号。然后各位就不要再加那个7开头的qq号了，多谢各位！
●这么久我还是放不下皆川纯子的声音啊~《天上の华?艳》、《place of your life》，这两首绝对是极其的好听~！好听得我滚来滚去的~！
●我到现在还是不明白，为什么我百度的ID还会有人盗……不明白啊。改了密码，改了邮箱，好吧，这是神马情况= =。于是同名百度ID就此作废，以上。

●蔬菜汁乱入：你好艾德君，有一个多月不见了，很是担心当时你留给 我的最后一个留言，也就是你的手机被没收这件事。
●不知道来闯家客串是不是影响了你的学习，如果是的话，我真的感到非常抱歉。
●那么既然考试都已经结束了，而你考的好或是不好也就内样儿了，也就不必耿耿于怀，或是太在意什么了，不如好好珍惜好好享受这个难得的假期，放开手脚去玩吧，不过记得每期给我们写手机和留言吧，这是我们的约定，好人都会有好报，相信我没错的。



高考结束 艾德桑曼利



【信件相关情报：普通牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票】

看了电软13年，今天第一次回家，真是对不起啦！哥哥买的电软一期不差，怀念啊！300期和我一起成长，比我小一岁哦！我还留着二百多本呢！有的丢了，可惜呀，以后会多写信的，蔬菜叔以后讲点卫生，也是有LP的人了……

——内蒙古呼和浩特 张泽



艾德桑曼利：少年你是指汁儿蜀的抠鼻技能么？人家汁儿蜀就指着抠鼻技能来传递闯家一贯的猥琐之风呢。少年你要适应。最后一句：不继续写封信么少年？

蔬菜汁：13年才第一次寄回函，不给力啊少年。

小沛：不管怎么说，也算走出了第一步，不错了少年。

赤银：唔禁断的兄弟那啥么……不好意思我想多了。

肥皂：哥哥和弟弟都是好同志！继续努力吧……

宇多田：就是，菜汁太不讲卫生了。（冲者他冰棍吐口水）

莫邪：不讲卫生的男人上辈子都是折翼的天使，伤不起啊！

不管年龄上如何成长，却还没有领悟那种技能，遗憾！



↑武汉读者安闲铃手绘四格漫画



【信件相关情报：湖北印刷白色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+布满很多可爱涂鸦的自制回函卡+是300期不是200期你写错了小E】

本次自制回函卡是因为闯家的回函卡实在太大了，本次信含金量也大，我不想多贴邮票，况且我妈不再免费提供邮票了……其实我就是以前的安闲铃，不过我以为寄给闯家的信被销毁了，所以换了名，也从"邪恶的小E"提升为了"无解的小E"，等级从LVXX升为LV00，扯远了……因为最近上不了网，所有有件事只能在这和菜汁叔聊，前几个星期晚自习时，我们班那位蹭我电软还喜欢买《XXX实用技术》的带了晚饭来吃，结果她的菜泼了，她条件反射般地喊出，"啊，蔬菜汁挂了~"于是我们俩一起呆了3秒钟，第二天我们便在地上看见了蔬菜汁的"尸体"，然后下午，在万恶的班主任的强制勒令下，我们班某人含着泪扫走了蔬菜汁的"尸体"，我和内位同学壮烈地目送蔬菜汁远去……

话说我们这里是哪个"权威"报社在几个月前说什么受日本地震影响，新番动画要延期2个月的？！我嘞个去啊！搞得我《世界第一初恋》掉了好几集啊，这种报社一定要好好调教一下！追看去了！最后在四月调考失利时留下打油诗一首：枯藤老树昏鸦，考试写卷白搭，猜题传条抓狂，成绩一发，断肠人在啊呀……

——邪恶的小E&安闲铃



艾德桑曼利：好吧看起来小E和安闲铃合体了的说。其实私心以为小E是男生，不过……《世界第一初恋》啊～～～（摸下巴+YD笑容）不错不错，加油啊～事业还需发展，加油！



蔬菜汁：原来你就是安闲铃啊，我说她怎么不寄信了！



小沛：出现了内本杂志的名字啊~嗯~出现了~



赤银：节哀顺便……安息吧，菜汁叔。啊咧？不是么？



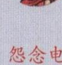
肥皂：不错的自制回函卡啊~这才 显得有爱嘛~嘿嘿



宇多田：换马甲我也能认出你，之前咱可是看过你的来信呢~



莫邪：矮油，你们表欺负人家了好不好！差不多一点给我！



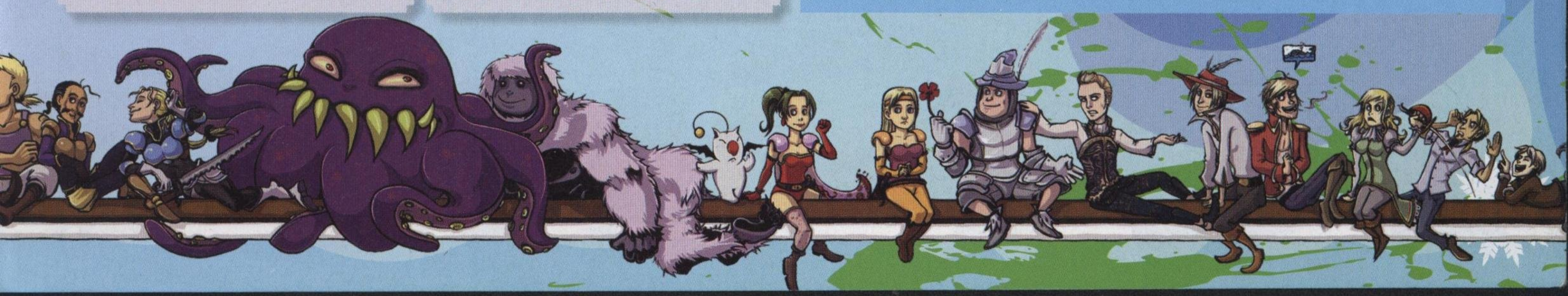
怨念电波已发射，请注意查收！

●我最近的心情就像北京的天气一样，阴晴不定。为什么呢？因为北京的天气就是阴晴不定，它实在影响我的情绪……另外还有炎热……40度真的放假么？靠，是TM谁当初定了这么个人性化的规矩，现在又是TM谁老报39度的啊……今年还报39度的话，祝他全家中暑S光光！
●3DS的《口袋妖怪图鉴》非常厚道，每天刷很有乐趣。相比之下，《死或生》早已经彻底放弃了，你官方爱放什么服装随便，老子没兴趣了。
●《赛尔达传说 时之笛》入手，第6个3DS游戏。正好当年的N64版没玩通，这次必须好好补补课，还好这游戏不像生化危机那样美日版发售相差一个月。
●PSN的港服还没好，我郁闷啊，《超级街霸4 AE版》本来打算下载的，难道逼着我要买光盘版？还有《真三国无双6》的那一大堆下载啊！眼看着我都要白金了，以后下载还玩个P啊！
●刚念叨完PSN今天宇多田就告诉我港服恢复了，难道是我的怨念传达给SONY管理层了吗？
●蔬菜汁剪头发了，很像临终前的释迦摩尼，也就是满头小卷儿却十分消瘦。宇多田也打算改变发型，据说要剃光头，而我已经预约要亲自给他烫戒疤了。（戒疤：和尚受戒时头上烫的圆形伤疤。）

天气热啊，下场雨吧，这么点啊……



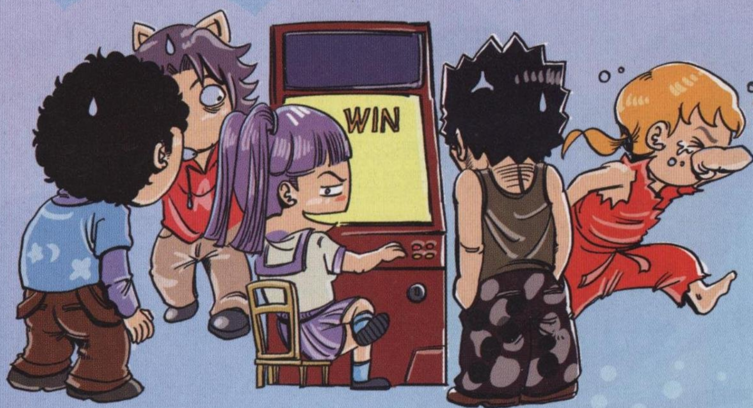
小沛



●第一时间看了下宇多田的手札，于是我想说：We、You都是复数，按你那么说下一代就应该是Wii U Them了，没他她它什么事啊。
●最近一些事真的很蛋疼，各种蛋疼……果然一疼疼一窝。
●开始喜欢下班之后先睡一觉，然后半夜起来活动。喜欢那种一个人安静不受打扰的感觉，果然我是夜行性的。
●这几天找来了好多过去的老游戏，个个是经典。不过E3忙的根本没集中时间消化，于是忍痛……偶尔偷偷地玩一下。
●话说E3真很没意思，到处都是给欧美人看的东西，真正日系的都在等TGS啊。
●不过PS Vita还是很期待呢。之前预定8月25日的《怪物猎人P3HD版》附赠的蓝牙耳机这次也派上用场了。年底快点来吧……不过先要攒钱呢。
●日元汇率居高不下，买东西压力很大。
●有些时候，有些人，有些事真的很无奈，于是算了吧。何必在意……对酒当歌，人生几何？



有些人活着他已经死了 赤银





【信件相关情报：花开富贵主题的精致中奖明信片+铅笔字、工整的作文纸】

众编好（主要想炫耀一下我的字！）写了N+1篇回函和亲笔信了额，没寄过一张，主要是没寄过信，不知道怎么寄，（原谅我吧）。我都看了有5、6年了，这么说，我10岁就开始看了！？这要谢谢老爹啊！泪目。为啥总是好奇某银的长相呢奇怪。家里主机好多啊，玩得一塌糊涂，虽然现在不能玩了吧，初三啦！要中考，而且第一次月考砸死我了！话说为啥游戏都出得内么慢？！求解释……汁叔很低调啊最近，看样子蛮辛苦，某田要多关照某银哦！表误会，因为偶也是女生……不知不觉说了这么多呢，虽然说的有点散乱，不知鱼兄会不会看到我这些话，那就拜托某艾了！还有汁叔！谢你们！帮我登上！满足我little的心愿啊！最后说一下，以前没寄信，不是咱不想寄，实在怕人家说我有病的说。

——河北保定 孙萌


艾德桑曼利：诶诶诶诶？神马情况？啥是鱼兄？某艾表示完全不明白啊！！不要随便把这种认亲戚一样的事情丢给我啊。还是不明白啊啊！


蔬菜汁：第一次寄信过来的读者都有优先刊登权这是约定少年。


小沛：家里有个好老爹就是好啊，鼓励一下，嗯。


赤银：人家长相一般于是算了吧~话说你名字和我小学同学一样。


肥皂：孙萌是位好同志！孙萌的老爹也是好同志。


宇多田：话说这信里的话我看的怎么感觉这么跳跃呢？


莫邪：谁敢说你有病就告诉我，还不准别人写信了？【掀桌】

有个好老爹的闺女是最幸福的……鱼兄是谁啊？奇怪的NPC。

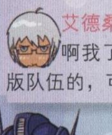


【信件相关情报：很普通的信封但是却隐藏着不一般的气场……好吧其实信封我忘记放到哪个二次元空间了再也找不到了~】

个人觉得，不论什么主机还是应该玩正版的好，我本人就是，不过我也是卖游戏机的，警察把我的正版游戏全没收了，但我仍然不会放弃！（洪亮）

愿闯关族的家成为所有玩家，无论国别、年龄和性别。（张健）

——北京南城 角门双雄 张健&洪亮


艾德桑曼利：楼下各位甚是鸡冻啊我了个去。其实我有心加入正版队伍的，可惜我们家除了我以外都不同意= =，某艾的正版之路还真是充满艰辛啊= =


蔬菜汁：我支持洪亮哥~不解释！


小沛：张健，我支持张健！【瞪蔬菜】


赤银：某洪……是不是某期赤裸上身的那只？呃……不予评价。


肥皂：洪亮哥是个好同志！【挺蔬菜】


宇多田：话说正版为什么还会被没收呢？我只见过没收盗版……


莫邪：现在我宣布角门双雄对决洪亮2:1胜出，两人弃权……

南城人的气场就是不一般！



【信件相关情报：QQ留言+“久违的各位读者们，我很想念你们，很高兴能再次和你们聊聊天”的寄言】

前言：偶然一次，在网上遇到了以前的电软小编弥可，她说现在依然非常怀念在电软的日子，并且很想念各位读者，于是把她自己写的文章发了过来希望刊登在家里和大家分享，以下为正文：

相对于被妈妈从街机厅逮回来一顿胖揍的传奇经历，我的关于游戏的童年似乎显得格外波澜不惊。

在我的年龄还是个位数，并且还不知道游戏是什么东西的时候，我的老爸就已经开始沉迷了。不知道他从哪里弄来一台日本原装的红白机以及一盘N合一的卡带，从此我的妈妈就经常会看到自己的老公在电视机前奋战魂斗罗的样子，当然还有旁边小板凳上观战的一脸茫然和好奇的她的女儿。有时甚至我已经睡醒一觉起来尿尿了，爸爸还在熬夜研究坦克的进攻路线，想来他老人家也算是新中国最早的一批游戏玩家了，而且非常需要电击。

我就是在这整日回响在家中的游戏音乐中长大的。

偶尔的，我也可以在爸爸玩累的时候开开荤，当然我并不清楚自己玩的是什么，以至于长大后很久很久，甚至直到自己当了游戏编辑开始去做怀旧专题的时候，我才知道小时候自己玩的原来就是马戏团冒险岛等等，而那些魂斗罗一命通关的视频我却早已坐在板凳上见识过。后来，不知道爸爸又从哪里弄来一杆光枪，于是我有幸尝试了著名的打鸭子游戏，但也许是那个神奇的武器对于当年的我来说实在是太过巨大，以至于那条大黄狗一次又一次的嘲笑严重伤害了我幼小的心灵，导致我在未来的人生中对狗这种动物一直没什么好感。

这之后的日子，我是在街机厅和游戏室里一干秃小子们惊奇的眼神中度过的，虽然我的KOF水平实在是烂到爆，但这并不影响我在他们心目中的光辉形象，甚至还得到了男孩子们手下留情故意输给我的待遇以及小混混们的特别关照，以至于我到现在都觉得街机厅是一个充满了爱和正义，还有善良的大哥哥的地方。不过，那时候爸爸已经不玩游戏了。

也是从那时候开始，父母对我玩游戏这件事情表示出了令人惊讶的支持，就在我的同学们陆续被勒令禁止接触这种不良事物的同时，爸妈不仅给我派发了可用于购买游戏币的零用钱，而且我所有的主机掌机游戏杂志也都是他们出资赞助的，我想他们真的不止给我了生命那么简单。

现在，爸爸曾多次提出能否给他买一台PS3以及可以开赛车飞机的外设，都被我以那个不适合老同志玩耍为由婉拒了，他只好每天去QQ上打打麻将，间或去开心农场偷个菜，但我知道他的IE收藏夹里挤满了我的文章。妈妈就单纯多了，只是偶尔在遛弯的时候跟街坊的大妈大婶们提到闺女是游戏编辑这件事，虽然对方根本不理解她想说什么。至于我，我大概早已不是那个站在板凳上扛着光枪哇哇大哭的小姑娘了，但我相信我永远都是一个女玩家，我想我是幸福的。

——“闯家曾经的主持人”北京弥可


艾德桑曼利：弥可前辈你好啊！很羡慕弥可前辈的经历啊。我开始游戏生涯还是幼儿园大班的时候。不过现在我家人看我和游戏搭边的时候都会施放“批斗”技能。


蔬菜汁：当年的小弥可也长大了~希望以后经常回家来看看，这里有很多想念着你的读者。


小沛：老搭档，没想到还有这么多有趣的经历啊，有意思。


赤银：弥可姐姐你好，弥可姐姐再见~


肥皂：弥可……是个好同志。


宇多田：我对弥可的印象停留她对游戏人物完全苦手的时候……


莫邪：哎呀都没有见过弥可酱，过来摸摸头，嗯呀！

还是家里舒服……虽然乱是乱了点





【信件相关情报：奇怪的邮件+手绘女性化小编全家福一张】

恭喜300期达成啊，表示这里是发祝300期贺图的，上次发邮件去挑刺吐槽结果居然有回复=V=于是感动万分啊，看着300期了，于是决定画贺图祝300期，结果就在开画的第二天咱又看到了让咱掀桌的东西……《深渊传说》的译名变成了怂得像国产动画的《时空幻境深渊传奇》……！（吼）上次是"动画原作"这次是奇怪的翻译么（再次吼）（不对不对咱不是来吐槽的咱是来发贺图的嗷>＜）于是咱决定了咱要把你们这帮人全部画成女的哦哦哦！（喂）没错这是打击报复~！（其实是最近由于各种原因一直在画妹子导致都忘了男的怎么画了= =）棕色版。上色版（不要理没有皮肤阴影这种事= =不要理背景色很怂这种事= =实在木有时间了）。期……期待有感想回复吧，大概（请不要因此不理咱了TAT）另外大悲摧地喊一下咱这边从299开始就买不到DR了啊！邮局各种不给力啊！（不小心废话了一大堆的掩面奔逃）

——某灯(阿七)


艾德桑曼利：这……你让我说点啥。阿灯同学你画的艾某确实是相当好看，但是……我真的不是男的不是男的不是男的啊！！【掀桌】（ps：一开始还以为是编辑部的受化版= =）


蔬菜汁：看起来某灯和艾德君很有共同语言。


小沛：好多话都听不太懂啊，难道是年纪大了?


赤银：《时空幻境》是港台那边的译法而已。其实我也觉得是兽版。


肥皂：咱棵是纯爷们！乃不要这样啊啊啊啊啊。


宇多田：我的头为什么一下子变得这么大？这究竟是肿么了?


莫邪：哈哈，前排围观下，还好没有我（你把我给忘记了啊！）

很好看的说……【一拳轰墙】



【信件相关情报：南通邮政局中奖信封+298回函卡+一封意见信】

距离上次投稿有一年了，每次想回信总是生怕你们已经截止了，于是我便在老妈买菜的半小时中，写下了这封信（不要打我），一年来，电软还是有很大进步的，闯家的内容越来越丰富了，还加办了不少有趣的特刊，毕竟现在网络发达了，攻略不再是问题了，往往网上找不到的正是这样一个个有趣的"故事"，以及玩家的经历，我想说这正是我继续不懈买DR的原因。当然缺点也是有一点的，1，我非常想要书背面的画，但是又舍不得剪下来，而且画虽然精致，但是小了点儿，我希望能送张海报；2，书的内容还是不错的，但是光盘的内容有待改进，就是游戏的原声音乐好多啊，每次都要花很长时间从中搜出精华的几首，希望小编们能少点精点，3、5首足矣最好再加点MV。希望小编能够参考我的意见，千万不要扔进纸篓，不胜感激。

——江苏通州 张佳林


艾德桑曼利：看起来信的本体是扔了，不过信的灵体倒是逃脱了。（什么乱七八糟的！）悄悄告诉你，DR每期的盘我都留着，甚至没有开封……（终于暴露了）


蔬菜汁：有趣的特刊？绝对是哪里搞错了！


小沛：嗯哼，郑重声明一下，编辑部最近一年都没有搞增刊，只做一本主刊而已。


赤银：人家是想说特稿吧我想。光盘……没人调教小萝莉啊。


肥皂：其实老妈回来只要皱眉说"今儿的作文真难！"就OK了。


宇多田：我建议每期都让我给大家推荐几首HIKKI的就ok了啊~


莫邪：哼，肥皂你怎么不继续说人家是个好同志了啊！

当然不会扔（内心：我记得明明是扔了啊，怎么会在这里出现呢？）






贺！DR 300 期！！





BY:某灯 2011.0526



【信件相关情报：非常霸气的人民解放军专用信封+296回函卡】

从小到大第一次给编辑部写信，本人对掌机完全是小白，也是第一次买电软，跟排长去外地学习，顺路买的，只因为封面上档次（至少自己这么认为……），看完后就有想买个3DS，PSP的冲动，当然是今年回家后再买，以前只玩网游的，单机游戏知道不多，印象最深的算是PS上的《时空之轮》，游戏音乐听了就没忘过……（当时可是上小学）再来，送光盘里斗剧就只有《街霸4》吗？个人感觉，从养眼方面……《GGXX AC》、《Blazblue cs2》比这个好很多（个人看法……），我写得还不少啊。

——甘肃天水 沈春阳


艾德桑曼利：你们都开始打单机了……打算开始玩马赛克世界的某艾表示压力很大！！要我说还是单机好，起码像我这种操作渣不会导致团灭啥的= =


蔬菜汁：小伙子眼力不错。


小沛：小伙子建议不错啊。


赤银：小伙子？不是少年了么。


肥皂：解放军小伙子同志V5。


宇多田：从小伙你的话语中我丝毫看不出你对掌机是小白呢。


莫邪：小伙之，以后也要寄信来哦。

不窜道排长也买一本吗小伙子?

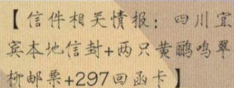
●自己很讨厌机场车站这种地方，空气中到处弥漫着离别的味道！
●这期杂志我要负责两款超级大作的攻略，工作量再次刷新了我来电软的最高值，不过自己也好久没有写攻略写得如此开心了，果然还是写自己喜欢游戏的攻略更给力啊！下一个让我兴奋的攻略会是那部游戏呢?
●这次E3真没啥太让我兴奋的消息，无非就是公布些得入正版的游戏……
●北京的夏天真的让人抓狂，看着窗外地面的颜色就有一种被烤熟了错觉。
●这次WII后续主机叫作"WII U"，那下一个就是"WII U HE"，在下一个叫"WII U HE SHE"，之后还有"WII U HE SHE IT"……
●《ICO+旺达与巨像》的重制版终于确定发售日了，而且二张游戏的套装限定版也不怎么贵，要是再有中文版就太完美了，当然这是肯定的事情。
●宇多田光的Wild Life演唱会蓝光版终于到手，唯一遗憾的就是海报因为运输的原因被折起来了，对于我这个强迫症来说这太闹心了！
●这阵子玩《生化危机 佣兵》真的有些中毒了，走在街上看到来来往往的行人我总有一股上去打脚然后体术拍倒加5秒的冲动……
●某美编花了20RMB买了一把洞爷湖，这明明就是一个木头棍儿嘛！只可惜洞爷湖三个字是刻上去的，要是用水彩笔写上去的就完美了……另外咱买了一吧冬狮郎的冰轮丸，小沛在我的洗脑下一口气买下了OP里面索隆的四把刀，难道以后编辑部要转行成黑社会性质么?
●转眼又到7月，小熊来电软已经一年了，时间果然是把杀牛刀啊！话说7月开始游戏又要疯一样一个个的挨着发售了，正版控表示鸭梨很大啊！！！
●这阵子忙里偷闲买了一张《超级大坏蛋》，果然是奖杯神作，前后只花了2个小时就白金了，但是对这种游戏瞬间感到恶心反胃，看来我这奖杯控很不合格啊，刷个奖杯都忍受不了……
●小驯鹿马上要各种考试了，咱在这里给她打打气攒些RP，加油！ㄐ`O´ㄐ 嗷~~



离别是为了下一次的重逢

宇多田

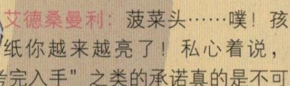




【信件相关情报：四川宜宾本地信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+297回函卡】

我是一个新读者，高三党……本来在报亭想买本介绍网游的书，结果卖报的阿姨给了本电软……不过也感谢她让我认识了电软，本来没有入手任何机器，但看完如此丰富多彩的游戏，眩目啦，打算考完直接入手3DS和PSP，考完去上网看了下NGP的预测价格……最后，祝电软越办越火，菠菜头别挖鼻。

——四川宜宾 谢尔顿



艾德桑曼利：菠菜头……噗！孩纸你越来越亮了！私心着说，“高考完入手”之类的承诺真的是不可信！我从考完就开始和我家人交涉……你看我到现在还是啥也入手~

蔬菜汁：刚刚挖鼻没洗手直接拆信，……啊，不好意思把你的信弄脏了。以上是开玩笑的。

小沛：又是一名高三党啊，感谢卖报的阿姨。

赤银：话说……就表买PSP了，直接入PSV吧。

肥皂：阿姨是个好同志！

宇多田：承诺的事情就一定要做到，别像我们这里的某美编，不停的承诺买这买那到最后神马都没有！

莫邪：肥皂，我对你无语了！你刷够了没！！！

两条平行线就这样交汇了~

●在E3开始前的301期中我曾说到，“这次要是没有《光环》的新作，高清复刻一下系列前两代也成啊”，E3过后肥皂的愿望实现了，复刻已成定局，《光环4》也放出映像，看来肥皂的原力修炼已经成功了。

●PSN终于在包括宇多田在内的广大玩家期盼下恢复了。

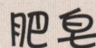
●Wii U的发布让很多关注任天堂的人们都大跌眼镜，同时Wii U也并未能博得投资者的欢心。在发布新机型后，任天堂在东京交易所的股价骤跌了5.04%。而且怎么看Wii U跟Wii的关系都像是NDS和NDSL的关系……

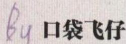
●PS VITA在本次的E3可谓吊足了大家的胃口，光是一个《神秘海域》的实际游戏视频便可看出新机能的强大，游戏中貌似很多部分都需要多点触控操作来完成，实际游戏操作方式也成了一个问题，希望游玩时不会显得手忙脚乱才好。

●和最萌美编同学作好了约定，回头再入手一台Xbox 360＋Kinect同捆。

●最后，《浣熊市行动》联机的同学请举手。

就这点事……

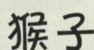


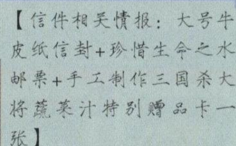


●盛夏已至，高考结束很久了，不知道各位童鞋们考完之后是怎么减压的，无论大吃一顿、天南海北旅游还是把坑害自己多年的课本付之一炬都无所谓（烧书的话请注意别烧到自己），重要的是很多家长们要兑现愿望，给童鞋们买新游戏机了吧。可惜现在PSV、Wii U神马的暂时只是看得见买不着，所以少年们还是以PS3和360为目标吧，钱少的话PSP也成，毕竟很实惠是不是，好游戏绝对够你玩。

●本猴今年解暑的方式得到了更新，家门口楼下的小卖部的老板是沈阳人，所以进了不少中街的冰棍，其中一种“大果”是麻酱做的，吃起来真是别有一番风味。另外还有一种广州来的“亚洲沙示”汽水，实属以前没有喝过的类型（广州口既朋友唔好怪我孤陋寡闻，以前真系唔知啦！），刚一喝像风油精，但是越喝越爱喝。这个汽水在广州已经出名很多年了，如今在北京都能喝到，真是不简单。（宇多田乱入：我就喜欢没有喝过的汽水，给我送几瓶过来！）

麻酱味冰棍儿与风油精味汽水



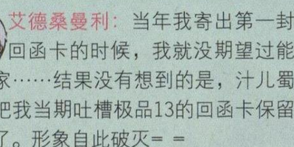


【信件相关情报：大号牛皮纸信封+珍惜生命之水邮票+手工制作三国杀大将蔬菜汁特别赠品卡一张】

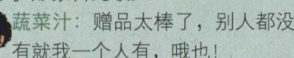
今天，怀着X疼的心情给闯家写信，为何X疼呢？就是因为DR啊，本来我以为我的回函会被刊登上呢，就与班里一同学打赌，赌了一件会危及我生命的事——要是没登上我去摸女同学脸，我本是抱着必胜的心打开DR的！结果，我只知道我要悲催了。不过还好此同学较二，我只要以DR没出版为由挺过7天，我就毕业了，就可以再也不履行约定了！哈——下面切入正题，我在上周做了一件令我追悔莫及的事情，在DR被没收，而新一期又没来的日子里，我因为显得X疼，误入了“歧途”，购入了一本《搞基实用技术》，哦不不不，是《XXX实用技术》，但是，对于这本杂志，我是用批判的眼光来看的！虽然此书有厚度，但价格也贵，造成我第一次购买时没带够钱的尴尬场面，而对于卖萌的编辑（我并非影射某多田）我也不说什么了，其中最让我无奈的就是交流栏目，我为什么就体会不到他们小编对读者的亲近感呢？难道他们以为靠画个“光鲜”的头像就能博得读者的好感吗？虽然DR的头像偏Q版，偏二点，但在我眼中，猥琐的汁叔都要比他们高大！算了算了，不多说了，我保证用多买几本DR来证明我的忠诚是上了95的，我是不会被敌军轻易“说得”的，支持DR，这次的漫画很搞啊，最后祝DR越卖越好。

“赵霸虎”的第一封信精简版，“我与电软的故事——如今已初三，我的母亲果断把我的电脑带走了，于是我又捧起了PSP、NDSL、SP和老堂哥给的GBA，结果现在我成了一个身边电子设备仅有电子表一块的男人。由于没了游戏机，我的生活十分寂寞，一天，漫步于街头，发现了一本电软，封面是356的蝉姐，果断购入，于是我加入了长期购入的队伍（话说蝉姐太艳了，我爸看见还以为是H呢）电软丰富了我的课余生活，顶替了我以前无聊时的撕嘴的坏习惯，而且价格实惠量又足（买过期的电软报亭阿姨给我特价）我决定一直看下去，本杂志一大魅力就是众编与丰富内容，今天就不赘述，下次回函再讲”

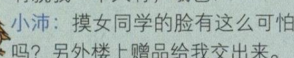
——北京丰台 赵霸虎



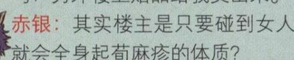
艾德桑曼利：当年我寄出第一封回函卡的时候，我就没期望过能上闯家……结果没有想到的是，汁儿蜀居然把我当期吐槽极品13的回函卡保留下来了。形象自此破灭= =



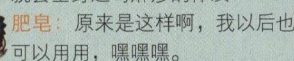
蔬菜汁：赠品太棒了，别人都没有就我一个人有，哦也！



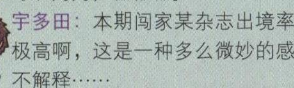
小沛：摸女同学的脸有这么可怕吗？另外楼上赠品给我交出来。



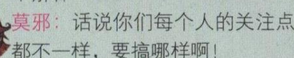
赤银：其实楼主是只要碰到女人就会全身起荀麻疹的体质？



肥皂：原来是这样啊，我以后也可以用用，嘿嘿嘿。



宇多田：本期闯家某杂志出境率极高啊，这是一种多么微妙的感觉呢？不解释……



莫邪：话说你们每个人的关注点都不一样，要搞哪样啊！

赵霸虎同学你太主观了、太偏激了、太片面了……太可爱了！





电软官方博客 留言摘录

小无

请继续在我脚下颤抖，谢谢

蔬菜汁回复：

对！就让他们继续在我们的脚下颤抖吧~不客气~

yanyufeng02

还有4天呢，高三党表示蛋疼-。-电软圣光照耀我让我正常发挥吧。没考砸我一定会写信去家的，这是约定（？）（买了1年多了也没写过回函--蛋疼）也祝愿其他电软饭们考个好成绩。另外，肥皂最近没事吧？兼职状态么？看了300期那漫画后我也明白肥皂不容易啊，请继续努力吧。汤米的漫画也很好，菜叔真会找基友。PS：菜叔当初还有"腼腆"的时候么，可惜我这只能挖到07年的几本电软。PS2：俺妹动画也完了啊，赤银你感觉如何？

蔬菜汁回复：

祝福电波发射中~

时间的终点

赶紧借着电软之光高考一定要考好啊，考神祝福保佑我吧！

蔬菜汁回复：

电软高考祝福光环无限释放中~

最接近恶魔的人

菜汁我又来了，300期看完我说一下我的感受：

1.漫画很给力期待后续故事。

2.特别策划我喜欢(我算是半个蝙蝠侠迷），期待给给力的策划。

3.战国英杰传重复了呵呵。

4.最后我想说的是我已经陷到眼力大考验中了，无法自拔可怕的魔力啊，请菜汁转告做这个眼力大考验的编辑告诉他："你赢了我还是被眼力大考验诅咒了，但是我不会放弃解除这个诅咒和向你们发动反击的信念的，我会回来的。"

蔬菜汁回复：

1，每一期的故事都是独立的这样，以免给断档的人造成困扰，谢谢汤米大侠~；2，我会转告小雨的；3，你终于发现本期找茬儿游戏的答案了，好吧好吧，我们错了；4，制作眼力大考验的不是别人正是小沛，有时候连他也分不清到底是10处还是12处（误），所以请发射诅咒电波给他吧。

飞天一蛤

这期的回函就不写喽！（小编们知道的……杂志来迟了）300期就这样要过了，马上就要迎来302了！很快哦……哎呦不错哦……有木有呢？应该有吧！时间终点是高考，咱飞天一蛤那就是中考喽！也保佑着我哦……各位小编晚安喽！

蔬菜汁回复：

祝福电波发射中。

、style

在我的恳求下,学校书店终于进了300很给力..宇多田和赤音(..啊咧，或白银吧~)的栏目不错啊，很温暖啊,(开始凑字数了)咱的期中考试遭到各种羡慕嫉妒恨 但愿这次期末考试能在菜汁的怨念光波下超常发挥,攒满EX放必杀!

蔬菜汁回复：

祝好运喽~【挖鼻】

蓝跳跳乔

英俊潇洒风流倜傥的大叔节日快乐！是端午不是六一！汤米的漫画很给力！继续努力！ 300期大寿总体很满意，所以，加油吧大叔们！

蔬菜汁回复：

汤米侠可不是盖的！谢谢小乔~

鱼结冻

他们高三要高考了，我们高二明年也要高考了，300期我也买到了，3ds纠结了很久还是准备慢慢来，破解了后再做考虑。各种事情不少。

蔬菜汁回复：

少年，按我的理解，你是不是想说"不想高考啊啊啊啊~"少年？

《电软》回函卡讨论话题

话题1:E3展大家关注的焦点是?

口袋飞仔 山东淄博 当然是老任8号凌晨的发布会，熬夜看了两年的说，今年也继续（正好放假）期待Wii后继机的公布以及游戏阵容。游戏主要期待塞尔达传说天空之剑、马里奥赛车3D、超级马里奥3D、纸片马里奥3D，几作生化危机，第二次SRWOG（可能没有），最好老任会公布口袋新作。

尹为群 北京海淀 E3又来了啊，真是太快的一年了，听说Wii的新主机要出了，PSP的下代NGP也很期待。

周奇 河北邯郸 当然是任天堂的下一代主机啦！Wii2，老任的魅力无人可挡，游戏方面嘛，就是鬼泣5、最终幻想13-2等等，对了暑假将至，希望小编帮我看看现在哪一款主机更适合我（因为初三即将毕业，父母答应考好了给我买），我的情况是：要次世代、正版买不起、手感好、适合同学好友一起玩的，另外希望小编能帮我推荐几个主机上不错的游戏。ACT、FPS、ARPG、RPG都行，东方西方都行，在这里先谢过了。轻轻的我来了。

赵霸虎 北京丰台 额，还真是不很关注什么，只是希望《牧场物语》或《口袋妖怪》能尽快出新作，当然，我也诚恳地希望Wii平台上能出个FPS，不要老是休闲游戏，现在只有这个主机未被没收，PS3、XBOX我也没有，老玩那几个提不起我精神的游戏，感到很腻。

洪亮 北京丰台 当然是看到各软件发售公司的大作影像，只要多多的影视录像（大作与各网游）也是提前享受的欲望，比如，多多的游戏画面，令人惊讶的演示录像，现在的游戏大多数都是炒冷饭，我还是喜欢新作品、好作品。

张健 北京丰台 1、震后日本游戏厂商的举措以及近况； 2、任天堂家用主机的新产品。

话题2:300期已经过去，请为《电软》的未来提一些建议吧。

口袋飞仔 山东淄博 加页加价加赠品！电软视点的评论再强化一下。

尹为群 北京海淀 转眼间已是300期了，啊……死硬派纸媒，挺住。

周奇 河北邯郸 额这是一个很严肃的问题，说实话看电软有一年了，从原来的5、60页加到76页，蛮不错的哈！只是希望电软能够再附赠一张海报就更好了，哈！电击里面呢，希望能有一些游戏的CG动画或电影，其他方面都蛮不错的哈！（还是留给其他人发言吧！）

赵霸虎 北京丰台 嗯，建议很简单，多来点剧情吧，攻略也不要总是那么死板，我作为一个没有大型主机的人表示压力很大，对于一些只有在我的梦中或YY时才能玩的游戏，DR几乎没有什么剧情介绍，这让我怎么打开YY之开关，希望以后DR能给点劲！

洪亮 北京丰台 本期的94年怀旧制作真是不错，以后也想看，我会跟电软共同存亡、不离不弃，以后也一起努力！本人喜欢的游戏：生化危机、战争机器、怪物猎人、火爆狂飙、卡片召唤师、死或生、未知海域、德雷克的宝藏大冒险、太鼓达人、合金装备、火影忍者、机动战士高达、天诛、恶魔城等……

张健 北京丰台 希望《电软》再创辉煌，占据国内电玩杂志首屈一指的地位，同时保持自己的风格，内容越做越扎实，增加易读性。

张泽 内蒙古呼市 1，提价增加页数，因为根本不够看啊；2，要带剧情的攻略，最好再翻译成中文，因为看不懂日文；3，游戏的研究部分加强；4，让莫邪MM也写手札吧！5，让我上闯家吧；6，300期应该把以前的北斗、风林、叶子姐请回来作客。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，又是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 老兄，请教你一下。为什么我的360现在放新游戏都是提示播放DVD，不能运行游戏。我的机器09年夏天买的，一直没更新过系统。如果更新应该怎样更新，一步到位，还是慢慢来。

——内蒙古 疯三月兔

A 三月兔你好，我和你老哥是八拜莫逆、两肋插刀的好朋友，所以不用这么客气。当你发给我这个问题的时候我就傻眼了，这个问题真的太专业了，我根本回答不能，于是我也不好意思去向同事询问，因为那样显得太跌份儿了，只好厚着脸皮给我那两肋插刀的大兄弟、你哥发去了求救贴，让他找机会和身边的朋友问一下，回答我这个问题，结果在龙哥热线截稿前他发给我这样的答复“最近太忙了，根本顾不上去求救。听单位一同事说现在360升级陷阱贼多，具体怎么选择他也不太懂，他建议我现在保持原状观望，等机器全面破解”，当初撮土为香时的豪言壮志哪里去了？这分明是坑爹啊！我都在开头说了可以两肋插刀那样的话，你却发来这样的留言敷衍我，还好是你弟弟来求救，一家人不说两家话，所以，三月兔我亲爱的朋友，我就把你哥的解决方案转发给你好了，“保持原装观望，等待机器全面破解！”。如果你还是不满意我的回答，请继续在303期的官方博客中留言给龙哥热线，我想下次一定能够得到更完美的答复，替我问候你哥，告诉他上次把我家的啤酒瓶顺走换了啤酒自己喝了别以为我不知道，下次不要再敷衍我了，不然我告诉他媳妇他偷嘴喝他就麻烦大了！

Q PS3可以变回破解前吧，不过那些游戏记录和奖杯会消失吧？360怎么变回破解前呢？情况也会和PS3一样吧

——网友 时间的终点



A 360方面即使改回到破解前，也会留有痕迹，PS3也一样，不过据说现在已经有了格式化硬盘的新方法，就算变回破解前也不会留有痕迹，但这都是传言，不管是笔者还是笔者身边的人都没有试过。

Q 菜汁叔，本人很想买一台3ds，钱也够了，可是现在它没破解，买来了玩正版实在是太破费了……而烧裤卡玩nds游戏，我自己也有nds无压力，psp也有的……怎么办，怎么解决这种时常会出现的购买欲，求方法！！

——网友 鱼结冻

A 你好鱼结冻，我是代班龙哥蔬菜汁，从你的话里行间已经感觉出你其实已经有了自己的想法，根本就是需要我认可你的意见然后用这个当做不买3ds的借口吧少年？既然你都已经这么说了，那么久不要买了，我身边两位同事就是很好的例子，当初一个买美版一个买日版，约定了要一起联机一起成长一起喝珍珠奶茶看电影永远永远那样的话，但是现在却总是被3ds的压屏困扰，虽然在大家面前也做出“联机很欢乐”的样子，甚至夸张地大喊大叫，但那其实绝对只是假象，背地里不知道带着怎样悲催的表情躲在黑暗的角落里默默哭泣呢。据说PSV价格很合理而且机能很不错，放出的话应该是在年底，如果真想买个新掌机的话不妨考虑一下，当然如果你是任饭的话，也不阻拦你买个3ds试试看，没准真的像我两位同事那很多我无法理解的肢体语言还是行为艺术表达的那样欢乐无穷呢。

Q 龙哥你好 PS3放蓝光电影的话 是否有区码限制 具体这个区码是怎么回事？

——网友 冰刺

A 小冰你好，分区~影视一般都分区的，因为在国外对正版视频的的版权保护措施都很严格，不像这边~

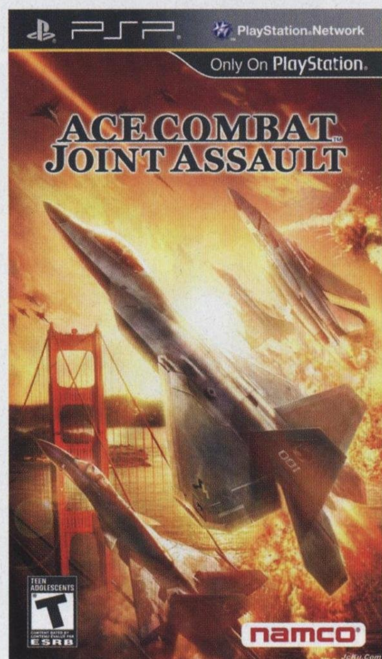
Q 端午我老豆答应我一台ps3和psp但不知道ps3现在能不能网战？

——网友 蓝跳跳乔

A 你好小蓝，现在PSN还没有完全恢复，PS3受到限制这样。

Q 菜汁好，我一边抠鼻一边向菜汁提问一个很XX的问题昂，我的是psp 是6.20 TN-C系统,3K的特想玩《皇牌空战X2》，进去后用NP9600后死机 M33退回来,求帮助。所以啊 我就再一次抠鼻等待菜汁的问题了,这是约定。

——、style



A 你好，小s，你的问题在302期龙哥热线回答你好吧？另外我没有在挖鼻，你真的很恶心啊啊啊啊啊啊，我不会承认那种约定，看心情啦~

Q 电软可以实习吗？不用薪水，整个暑假来北京免费帮忙行吗？

——网友 飞啊飞啊坠

A 按道理说18岁以下不能作为劳动力驱使的，这是硬道理，不过我会跟主编申请看看，别抱太大希望哦，另外，北京太远了，尤其是夏天，建议表走动。

Q wo jia dian nao QQ zen me mei you da zi fa？

——山东潍坊 杨小翔

A 杨小翔你好，得知你在山东省潍坊市寒亭区滨海中学学习和生活，很是欣慰，希望你在学校听老师的话，遵守纪律、团结同学，多发挥乐于助人的精神，做出一个DR读者的好榜样，前一阵你通过QQ，说你们要去验兵，是不是有可能就要去当兵了呢？如果能当兵真是太好了，军营里非常锻炼人，而且还能交到很多好朋友呢听说。开场白确实是长了一些，因为这次的文字

不够，我要尽量胡扯一些，凑字数技能就自动开启了，还请你能够谅解。我们来回归正题吧，“我家电脑QQ怎么没有打字法？”——我的拼音拼得还不错吧？你家电脑没有输入法，很有可能是你没装上，一般XP系统都会自带输入法，你只要点开主菜单的“控制面板”——“区域和语言选项”然后添加输入法就可以了，我看你后来已经发给我中文了，相信你已经圆满解决这个问题了。以后这种发牢骚的话就不要发到我的QQ上了，可以发到赤银或者小沛或者宇多田的QQ上都可以，他们每天联街霸的时候都很吵，吵死人了！

Q 代班龙哥，本人ps3故障了，开不了机，亮白灯，风扇狂转，然后灯全熄，自制系统3.55游戏时引导盘自己退出，然后就悲剧了，求解释，救救咱主机吧！

——ゆびきりの记

A 哎，我是代班龙哥，完了，跟你说别玩D版别玩D版，不听啊，老说钱不够，其实玩Z版有个很省钱的办法，就是白金了再卖出去买别的游戏，我一同事就是这么干的。PS3其实也是有自己的灵魂的一款主机，你看他亮白灯、风扇狂转的样子也能猜到他有多么的生气，路飞的哥哥火拳艾斯被OVER那一集，你知道路飞有多生气吗？他其实是在生尾田荣一郎的气，这么多少年在关注的人气漫画，怎么能随随便便就把一个重量级的角色OVER掉呢！我不管，你无论如何要在下一集或者下下一集中让火拳艾斯复活、并且最好还要有能力提升这是约定！而老一点的漫画，比如圣斗士星矢生气的样子更为可怕，面对实力是自己几倍几十倍的黄金圣斗士的时候，完全脱线似的打不死，全体黄金圣斗士其实也都在生车田正美的气呢，当初说好的黄金圣斗士是守卫雅典娜最强大的战士，为什么低两个级别的青铜现在却成了绝对主力？你最好给我解释清楚一点啊啊啊啊！很抱歉说了一些无关紧要的话，但是这期的龙哥热线征集到的问题不多，如果不多扯一些的话，不仅版面撑不到固定的页数，而且还需要到网上找一些不相干的问题来撑页面，虽然我们杂志现在卖得并不是很好，但是还没有走到到网上去找一些并不是读者提出的问题来撑页面那一步吧，所以说了一些无关紧要的话请你原谅。关于解决的方法也很简单，白纸黑字说不清楚，你去最近的游戏店，脸上一定要做出诚恳悔过的样子，让游戏店的老板帮你恢复，当然在价格方面可以和他侃一下，具体的侃价方法本期龙哥热线也有介绍，请你参考，如果还是没能解决你心中的疑惑，请继续给龙哥热线写信提问，代班小编蔬菜汁一定会回答到你满意为止，你不先放弃的话我也绝对不会放弃的这是我们的约定，少年。

Q 无论是伟大的龙哥还是猥琐的汁叔，我都要提出一个很低级但极紧急的问题，我的NDSL是玩的烧录卡（我穷，正版压力很大），玩了很久，在不久前出了问题，以前下载游戏后拷贝进去就能玩，可现在拷进去打开后提示：无存档请断开电源，而以前下的游戏则还能玩，我也上网查了查，据说我的烧录卡系统需要更新，这是什么情况？有人说需要格式化一下，再安新一代系统，没明白啊，我的卡是R4的，具体怎么搞？龙哥/汁叔请解答。

——北京丰台 暑假准备重返主机的赵霸虎

A 赵霸虎你好，正在回答你问题的并不是伟大的龙哥，而是汁叔（请去掉猥琐这两个字、谢谢），我从头到尾读了一遍你所说的问题，确实很棘手，我觉得不回答你似乎你会怀恨在心也不一定，但是由于手头的事情太多，我决定明天再回答，到了第二天我却发现这个问题我好像不是很在行，问别人的话岂不是很没面子，还是再等一天看看有没有简单的问题出现，那样的话就可以把你的问题替换下去了，就这样又过了一天，结果不但没有新问题出现，反而被主编催稿交龙哥热线了，于是我只好皱着眉头提起笔回答你所谓的这个低级但是很紧急的问题。那么请你认真听好，我只说一遍，“你的R4烧录卡系统太旧了，请更新到Wood版，上网搜索下载，覆盖原系统即可！”如果你还是不明白欢迎写信过来，为读者服务是我们的准则，我绝对不会产生“你可真麻烦，都回答你问题了你怎么还是那么多意见，至少回答个真是感谢您百忙之中回答我的问题”那样的想法，期待你的来信。

Q 菜汁叔，最近想入手一小P，3000的，听说最近的NGP要发售了不知道是买3000还是坐等NGP？个人比较想早点玩儿游戏，所以比较倾向3000，但我对购机一窍不通，还希望菜汁指点，还有现在3000破解最高是什么版本？没完美破解也行。

——网友 血魔星



A 按照NGP(PSV)的性价比来说，买新机的话它是最好选择了，如果你想赶紧玩游戏，大可以管身边好友去借，说借个一天就还，第二天告诉他我还有一小下就通关了你不会让我终身遗憾吧？第三天可以这样说，你看我眼圈都黑了，最后一关的BOSS太厉害了，怎么也过不去，让我查查网上的攻略，再多宽限一天就好！第四天则可以说终于通关了但是我无聊又开始玩另一个游戏……你不会让我终身遗憾吧这样……你懂的，如果对方是异性，那就更好办了，用你的眼神和魅力去征服他吧，祝你好运！

Q 怎么说呢看到电软后面说“我们会为你提出合理的购机意见”于是就厚着脸皮来了，还是第一次。汁叔你这样边挖鼻边挂着银时眼看世界的家伙想来一定知道我们这种高中闷骚了三年终于等到毕业似乎看到psp向你招手的小鬼的心情。不过虽然这么说，上面也批下来准我一周内入手，但我发现我其实真是个小白，什么都不会嘞。昨天到店里去问了一下，3000配齐老板说1650。不过我也还没还价，如果真要到他那儿买的话估计还要有一两个同学一起买。不知道这个时间段我砍价砍到什么程度比较好？然后网购的话似乎便宜很多，但是又不放心，汁叔知道什么放心的店吗？杂志里不方便讲，blog里讲讲行么？（当然不方便还是算了）额，写了这么多才发现上面还有一同学和我问的问题差不多……看在我边吃粉干边打字的份上还是让我把这回复发了吧……

——网友 单刀流水



A 厚着脸皮的小单，其实你的脸皮还不够厚，起码没有我厚，你看我一个对现在的主机根本了解不多却在主持龙哥热线这个问答无双栏目的挖鼻大龄青年，就知道我的脸皮有多厚了，我的记忆其实还停留在十几年前的MD时代，说起这个我就不是很明白为什么游戏机发展的这么快~就像以前大马路上推车阿婆卖的小豆冰棍，逐渐被奶油雪糕代替，最后奶油雪糕又被眼花缭乱的蛋卷和冰激凌取代那样，说了这么多不知道你会不会嫌我啰嗦……看着你那闷骚了三年终于向PSP招手的样子，我也想起了自己在初中暑假向MD招手时的青涩岁月……其实悄悄告诉你，我也是个小白，也什么都不会，不过说到介绍砍价的经验，我倒是比较在行~你说老板要1650，你们三个一起去买，让他知道有3个客人要同时买这样比较好，然后其中有人一定要大喊太贵了、去别的地方看看，接着你们用心留意老板的表情，他一定会主动和你说给你优惠，如果他不理你那一定是替别人看店的，你们就死缠烂打说太贵，便宜点，再便宜点，最好带个妹子去，会嗲嗲地那种（你懂的），一般上岁数的大龄男青年对发育期的嗲妹子是没有免疫力的，具体砍到什么程度那就你们自己把握吧，不过不要宰得老板太狠哦，出来做事很辛苦的……最后我是边吃饺子边回复你的。

剧本：蔬菜汁
作者新浪微博：漫画汤米

汤米漫画专栏

乌托邦式的恋爱

阅读顺序：左至右 上至下

大家好，这次的主角叫赤银。

来，和大家打声招呼。

喵~~

赤银从小就是一个乖乖男，上课积极举手发言，非常听老师的话。

NB!!

Wow!!

唰~

…………

然而到了青春期、赤银感觉怪怪的……

有一天，老师在放学时留住了大家。

我简单说几句~

早恋就是犯罪。

会给各自的家庭带来不幸！

早恋会迅速降低人品值！

老师BB了半天，其实总结一下就是五个字“不准谈恋爱”。

论青春期少年的自我修养

大海航行靠舵手！老师的话儿记心间！

HOT!!

但有些自然反应是不受控制的……

每当荷尔蒙分泌旺盛、血冲脑门儿的时候……

暴走！

啪！

啪！

啪

他就只好全身心投入猎人的世界中……

嗷~

MONSTER HUNTER 3 tri

百爪挠心特别版

终于熬到了毕业……

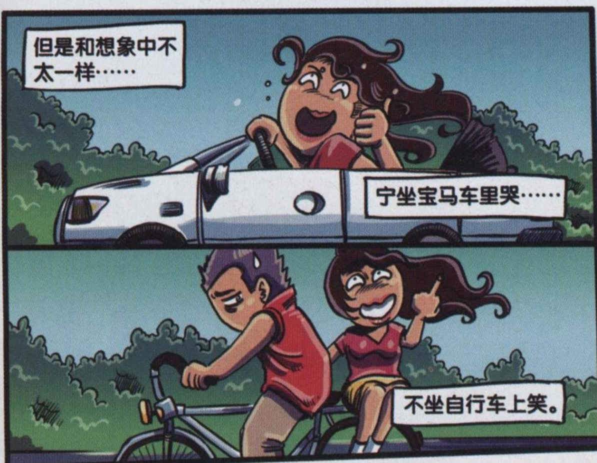
猎人之路亦入化境……

上学时不让谈恋爱，毕业了，周围的人却盼着你赶紧结了。

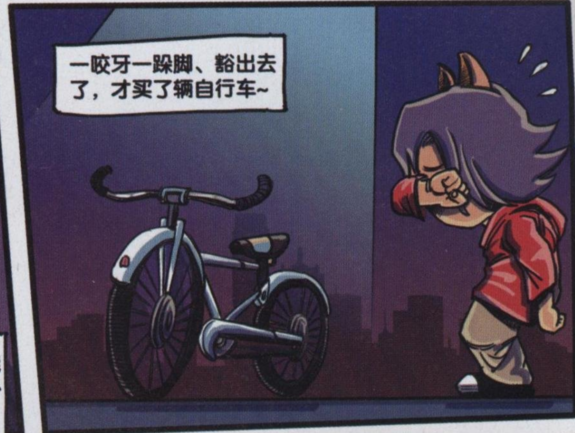
非×勿扰

于是，赤银开始关注情感类节目，因为内里有很多妹子。

百里挑一


但是和想象中不太一样……
宁坐宝马车里哭……
不坐自行车上笑。


￥3899
工作一年的赤银，在领悟了技能"睡在两张椅子上"、省了不少钱之后，存款也不过是4位数。

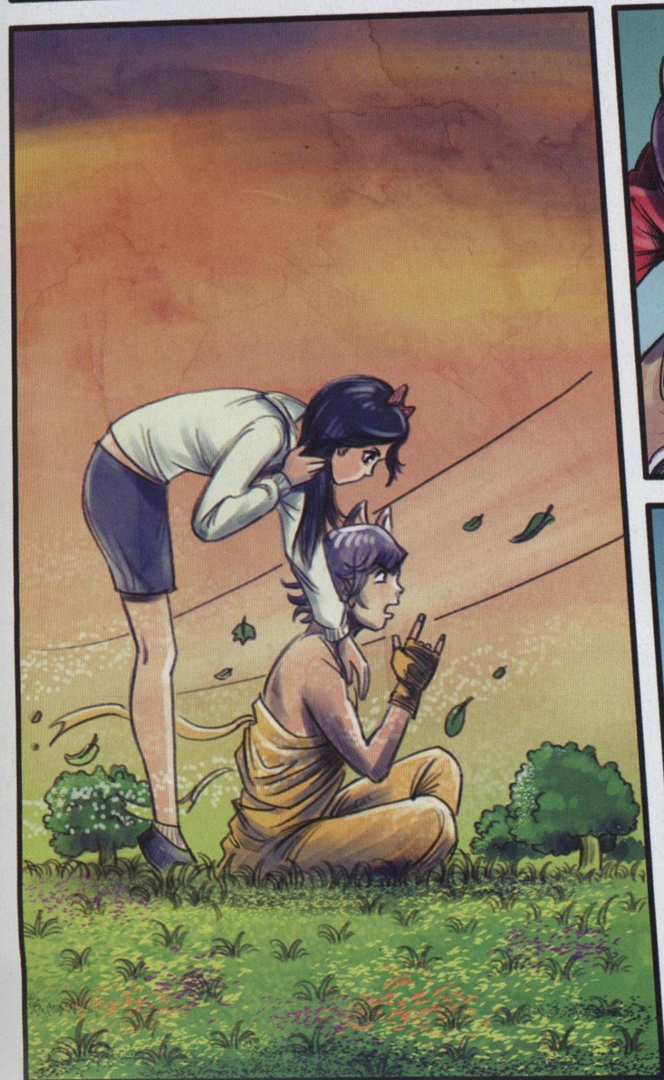

一咬牙一跺脚、豁出去了，才买了辆自行车~


荷尔蒙再次分泌旺盛、血顶脑门儿的时候，赤银流下了两行泪水~
男儿有泪不轻弹、只因未到伤心处。


这时，一个妹子……


走进了赤银的生活……






不在乎你的代步工具是自行车还是三蹦子……


不管多晚，都可以叫醒她、陪你说话……


不在乎你的工资是4位数还是3位数……


爱相随……


不谈个恋爱吗，少年？



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生化危机 佣兵3D		2011年6月2日	
	动作射击	CAPCOM	4800日元	日语
	卡带	游戏人数未定	支持裸眼3D	16岁以上

小熊佣兵手册

1 本作是融合了《生化危机4》以及《生化危机5》两作游戏佣兵模式于一体的游戏，但是在地图方面都有或多或少的缩水，之前家用机很多可以进入的区域在3DS的本作中都变成进入不能的存在，比如说《生化危机5》集会所经典的三层楼以及甲板的了望台等等。

2 人物方面本作一共有八名角色，每个角色都有两套不同的服装，但是系列游戏人气很高的里昂以及艾达都没有收录，估计以后游戏会推出DLC或者是资料篇游戏，C社一向如此坑爹……

3 不同服装的角色使用的武器组合是一样的，但是目前宇多田发现不同服装会有些许不同的效果，比如威斯克的第二套服装的防御力明显提升，但是回复体力效果降低，除此之外其他人物也有或多或少的区别，但是因为没有官方的解体说明所以现在也只能是猜测，玩家可以自己研究一下，另外瑞贝卡的第二件衣服实在是太可爱的。

4 在选择角色的时候按下Y键就可以选择第二套服装的角色，不过前提是你已经取得了服装，具体取得方法可以参考本攻略。

5 选择角色的菜单中按下L键可以更换角色的武器套装组合，但是需要花费3DS内置计步器累计的金币，因为有八名角色的武器组合，每名角色都要花费10个金币解锁，再加上还有一个特殊武器组合是要花费15个金币，所以本作游戏一共需要95个金币。

6 选择角色的菜单中按下R键就可以选择装备技能了，前提是玩家已经取得对应的技能，有关技能相关的信息玩家可以参考本攻略。

7 本作游戏不是一关接着一关的，我们需要在战斗前的准备菜单中自行选择任务（最右边的选项），选定之后开始游戏即可。

8 本次游戏中的BOSS有《生化危机4》中的电锯老祖、铁爪男以及《生化危机5》中的电锯男、铁斧男、红色铁斧男以及蝙蝠BOSS。

9 这次游戏默认移动就是跑步，习惯之前方向+按键组合跑动的玩家可以在设置中选择“タイプD”就是我们熟悉的操作按键组合了。另外本作还可以选择举枪射击时是第一人称还是第三人称越肩视角。

10 本作游戏中没有了《生化危机5》体术时菜单快速上弹的设定，之前的佣兵老手肯定知道我说的是什么，这个改变需要玩家慢慢去适应，不过在补血和上弹的时候角色是可以继续移动的，另外还有技能可以让玩家在任何情况下都可以上弹，玩家需要多加尝试，熟悉一下本作这方面的改变，这样才可以在之后的游戏中得心应手。

11 在下屏非武器菜单栏的位置上下滑动可以改变观察视角，这时候按下瞄准键就是《生化危机5》中的半转身了。

12 本作根据关卡等级的不同，即使相同地图中敌兵的配置、时间柱以及连杀沙漏的分布位置都有所不同，熟悉关卡信息很重要啊。

13 母鸡在本游戏中依旧存在，而且还是算在150个敌人中的，每个关卡中母鸡的位置都不同，即使相同的地图在不同等级的关卡中母鸡的位置也会发生变化，杀死母鸡之后会出现药草……

14 游戏任务中按住L键再按A是使用草药回复的快捷键，当然前提是你身上有草药，另外L键加X键是挑衅，有个勋章就是要玩家在敌人面前累计挑衅30次，而且有技能可以在挑衅之后增加角色的攻击力。（此按键组合为“タイプD”下默认键位，其它组合有所变化）

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

15 十字键的上下可以快速切换武器，不习惯触屏更换武器的玩家可以利用这个快速变更武器，不过个人感觉还是触屏更方便一些。

16 威斯克快速冲刺的体术是按十字键的右，之前在《生化危机5》中用威斯克挑战150连的玩家可以鼓掌庆祝了……

17 在这里还得说一下游戏中的人物和地图，老玩家应该可以从本作中看C社的下一步打算吧，地图少了很多，比如《生化危机4》里的水世界还有《生化危机5》里的土著村庄、舔食者工厂等等，而人物方面连人气超高的里昂都没有收录，想必下一步DLC正在酝酿中吧，任天堂的e-shop已经开始营业了，玩家们准备好腰包买单吧。

18 要注意本作游戏中敌人被打倒在地后有可能会出现攻击不可的状况，千万不要因为这个而断开连击，那样就太可惜了。

19 游戏中LV.4的第五关卡和LV.Ex的第九关卡是生存模式，地点分别在油轮的甲板和孤岛上，任务中敌人会以小队形式出现，初期一个小队是10个人，之后慢慢会增加人数，击退一波敌人之后会奖励时间，这个模式下涉及到两个勋章，分别是击退10轮敌人的攻击以及击退15轮敌人的攻击，后期会出现强力的BOSS级敌人，一定要多加注意。

20 本次攻略因为机种限制没办法截图，所以我只能用相机屏射，最要命的是后期高难度关卡中的敌人攻击欲望实在是太强烈了，每当我按下快门的时候都会发现拍下的照片是我挨打的样子……

21 每个任务都有时间限制，完成任务之后如果还剩余时间是会折算成分数的，而且分数相当可观，任务中增加时间一般有两种方法，一是破坏时间柱，二是利用体术击倒敌人，每次使用体术击败敌人都会增加5秒钟，后期关卡每关有150个敌人（有的关卡包括一只鸡），在限制时间内击败全部敌人任务就会强制结束了，这时候剩余时间就会折算成分数，所以150杀乃至150连杀是玩家追求的极限方式。

22 用刀子划死敌人也算作是体术击破，之后同样会有5秒钟时间奖励，这也算是游戏中的一个小技巧吧。

23 游戏中每名角色都有多个体术，体术的释放是根据敌人硬直的种类以及玩家所处的身为决定的，比如正面和身后的体术就有区别，打身子硬直和打腿硬直之后的体术也有区别，我个人比较喜欢点腿之后的体术，因为很多角色这种体术都是一击必杀的类型（BOSS除外），比如克劳萨点腿之后的体术"毒针"。

24 本作中的木门等等之前可以破坏的场景物品不再可以破坏了，所以尽量减少进出屋子等等浪费时间的动作吧（屋子里有时间柱等物品就另当别论了）。但是拿着木制盾牌的邪教徒手中的盾牌依旧是可以破坏的，需要注意的是铁制盾牌是打不坏的哦。

游戏人物实战心得

克里斯 CHRIS



武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
M92F手枪（20/20）	M37散弹枪（7/7）	S75狙击枪（8/8）

克里斯可以说是游戏初期首选角色，体术威力很大，手枪点腿之后配合体术很实用还可以追加时间，散弹枪攻击面积和威力都很有保证，唯一缺点就是射程不远，远距离可以选择狙击枪，爆头或者攻击背后有弱点的敌人都很方便，是一个综合实力很不错的角色。

吉尔 JILL



武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
SG556突击步枪（45/45）	小刀	M3散弹枪（8/8）

本作游戏中吉尔默认武器是SG556突击步枪，外加一把战术刀和散弹枪，突击步枪射速很快，但是需要注意的是弹药补给，我个人不是很擅长使用默认武器下的吉尔，对付BOSS级敌人很棘手，当然每个人喜好都是不同的，所以也许有些玩家就喜欢用而且吉尔用的不错。

瑞贝卡 REBECCA



武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
MP5冲锋枪（60/60）	爆炸弹发射器（4/4）	无

瑞贝卡只有两把武器，MP5冲锋枪射速很快，威力也能接受，和吉尔一样需要注意的就是弹药补给，另外爆炸弹发射器攻击范围很可观，注意一下装填弹药的时机就可以，搞不清楚制作小组为什么只给瑞贝卡两把武器，我本以为少一把武器可以在战场上多获得一个辅助道具，可是最后发现少的这个道具栏压根什么都不能有，和克劳萨的火箭炮用完之后的状态一样，这实在是让我理解不能。另外家用机《生化危机5AE》中瑞贝卡强力的喷火体术在本作中取消了，那可是一喷一大片的神兵利器啊……只能说之前强力的角色在本作中弱化了不少。

克莱尔 CHAIRS



武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
マチルダ手枪（15/30）	电击弹发射器（6/6）	PSG 1狙击枪（6/6）

克莱尔武器是三连发手枪、电击弹发射器外加狙击枪的组合，电击弹威力很大效果不错，不过弹药不多，我个人还是喜欢手枪点腿让敌人躺在地上然后上前来一脚，需要注意敌人半跪姿势时克莱尔的体术是连续两拳，这时候不要习惯性的连点Y键，不然第二拳很有可能出不来，造成敌人还有一口气的状态，另外需要注意的是克莱尔的手枪是三连发的，虽然也可以单发但是需要熟悉手感，狙击枪远距离攻击敌人，威力很大，对于爪男、斧男这样背后有弱点的敌人，远距离攻击效果很不错，总体来说克莱尔还是个能力很不错的角色。



汉克 HUNK

武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
P8手枪（14/14）	闪光弹发射器（4/4）	AK74突击步枪（30/30）

在本作中汉克的武器是手枪、闪光弹发射器以及AK74，因为汉克体术极其出色，所以用手枪点腿之后体术结束很方便，汉克袖子和鞋子里都隐藏着刀子，体术秒杀敌人的时候还真有点刺客信条的感觉。AK74也是突击步枪中威力最大的，不过准确性偏低一些（远距离攻击精度降低），所以对付远距离的敌人使用手枪更方便，另外汉克的第二套死神装实在是帅气的掉渣，背后的死神镰刀太拉风了！



巴瑞 BARRY

武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
サムライエッジ手枪（9/9）	M500改装麦林左轮枪（5/0）	ドラグノフ狙击枪（4/4）

巴瑞的武器配置非常适合攻击BOSS关卡，尤其是蝙蝠BOSS，炸倒之后麦林枪来几发就搞定了，不愧是巴瑞大叔自己改装的超强威力麦林，不过弹药非常稀少，一定要合理利用，不要在关键时候发现没子弹那就太衰了。体术方面建议使用巴瑞的时候不要点腿让敌人硬直，这样一般不能一击杀死敌人，我个人比较喜欢将敌人打趴下后的体术，可以点腿之后再补一枪敌人有很高的几率趴下，这时使用体术巴瑞会用自己改装的麦林枪给躺在地上的敌人补上一枪，这招绝对是一击必杀的，当然点腿之后敌人跪下使用体术可以把敌人踢飞，接着上去也可以继续使用麦林的体术，不过就是费点时间。另外狙击枪依旧可以对付远距离敌人或者背后有弱点的BOSS，对付斧男也很不错，4枪差不多可以干倒一个。





克劳萨 KRAUSER

武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
弓箭	小刀	火箭炮（2/0）

克劳萨使用的主要武器依旧是弓箭，而且相比《生化危机5》中谢娃的弓箭多了红外线瞄准功能，加上不用担心弹药问题，所以他成为了我这次佣兵的最主力角色，另外两发火箭炮用来对付BOSS更是非常给力，宇多田在这里强力推荐克劳萨！不过玩过《生化危机4》的朋友要怨念克劳萨的变身技能了，之前变异之后的手刀对付任何敌人都是一击致命的，但是这次没有了这个招数，而且被敌人围攻的时候弓箭的射速弊端会很明显，另外需要注意的是克劳萨的回血量很少，玩家还是根据自己的实际情况来决定是否使用这名角色吧，反正我用的是不亦乐乎啊！



威斯克 WESKER

武器1（装弹量）	武器2（装弹量）	武器3（装弹量）
サムライエッジ手枪（9/9）	L.ホーク麦林枪（6/0）	ハイドラ三管散弹枪（3/3）

威斯克依旧是能力很强的角色，手枪、麦林加三管散弹枪的组合霸道的无话可说，老威的手枪打头的话爆头率极高，另外威斯克不建议使用攻击下体的体术，如果是打头没有爆头那上前的体术也是对杂兵必杀的，这些玩过《生化危机5》佣兵的玩家都应该清楚，麦林则是对付BOSS的不二法宝，另外三管散弹枪近距离攻击敌人威力也非常大（普通斧男两枪搞定），只要注意弹药问题威斯克绝对还是游戏中强力角色（相比《生化危机5》佣兵中的霸道能力有明显的削弱），另外《生化危机5》佣兵模式中威斯克的速冲体术在本作中依旧存在，方法是按下十字键的右，对于追求高连击的玩家来说这实在是非常重要的技能。

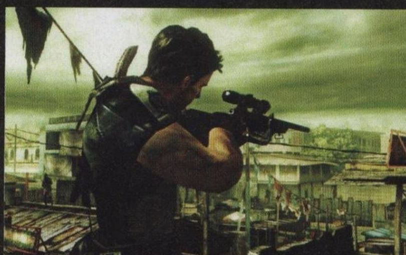


第二套服装下的威斯克防御力变强，但是回复体力的数值变少。

技能

本作游戏中增加了技能系统，我们在游戏中可以触发特殊的条件获得对应的技能，之后就可以在出战前装备使用了，游戏中一共有30中技能。每名角色最多只能装备三个技能，所以玩家要根据人物的武器性能以及关卡的相关信息合理装备技能，比如玩家使用的角色武器中没有手枪，那么我们装备“手枪上手”的技能就等于白白浪费了一个技能槽。另外技能有等级的设定，初期技能一开始只是LV1，最高等级是3级，升级技能需要对应的经验值，我们只需要装备技能去完成任务就可以增加技能的经验值了，升到最高级之后经验值停止增加，游戏中难免会有装备并不喜欢的技能出去刷经验，宇多田个人建议在LV5的第五关卡刷技能经验，成绩好的话一次下来可以拿到1W以上的经验（装备上获得技能经验增加的技能更是事半功倍），技能提升等级会增加技能的效果，另外技能升到最高等级之后会增加其他效果，这些效果中有些和别的技能相似，但是效果强度还是有所区别的，这里宇多田推荐给大家一个取得SS评价的强力技能，那就是“ラッキー7”，这个技能的用处是在时间数字中有7的情况下杀死敌人追加一定的时间，把这个技能升到3级之后效果着实明显，我们不用刻意去在有7的时候杀敌人，这东西无意识的也能遇到很多次，我们知道关卡评价中剩余时间是很重要的一项，所以这个技能可以让我们更容易的取得更高的评价，追求SS评价的玩家千万不要错过！技能初期以及LV3追加的具体效果可以参考下面的列表，最后需要注意的是技能的等级是全部人物共通的，也就是说只要获得或者升级了某项技能之后所有人物角色都可以使用。





全技能列表

技能编号	技能名称	技能效果	技能LV3追加效果	技能取得条件	LV2所需经验	LV3所需经验
1	メディック	回复体力更多	打出爆头（包括体术）时回复少量体力	LV.1第三关卡通关后取得	4000	10000
2	タフネス	受到的伤害减轻	击倒敌人后连携时间变长	LV.4第四关卡通关后取得	4000	10000
3	ラック	受到即死攻击不容易即死	双人组队时同伴可以获得相同效果	LV.4第二关卡通关后取得	4000	10000
4	ハンドガンテクニック	增加手枪持枪和装弹速度加快	使用手枪更容易打出爆头	LV.4第四关卡通关后取得	9000	16000
5	ハンドガン·カスタム	手枪装弹量和威力增加	所有武器的攻击力提升	LV.Ex第一关卡通关后取得	9000	16000
6	ショットガンテクニック	增加散弹枪持枪和装弹速度加快	受到的伤害减轻	LV.5第一关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
7	ショットガン·カスタム	散弹枪装弹量和威力增加	回复体力更多	LV.Ex第五关卡取得B以上评价通关后取得	9000	16000
8	マシンガンテクニック	增加机关枪持枪和装弹速度加快	体术强化	LV.4第三关卡通关后取得	9000	16000
9	マシンガン・カスタム	机关枪装弹量和威力增加	爆炸范围增加	LV.Ex第二关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
10	ライフルテクニック	增加狙击枪持枪和装弹速度加快	体术强化	LV.Ex第一关卡通关后取得	9000	16000
11	マグナムテクニック	增加麦林枪持枪和装弹速度加快	受到即死攻击不容易即死	LV.5第二关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
12	ボマー	爆炸物更容易上手	受到的伤害减轻	LV.5第二关卡取得B以上评价通关后取得	9000	16000
13	コンバット	体术强化	所有武器的装弹速度变快	LV.4第二关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
14	スマートリロード	所有武器的装弹速度变快	各种状态下均可装弹	LV.Ex第四关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
15	テクニシャン	增加所有武器持枪和装弹速度加快	回复体力更多	LV.5第三关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
16	フルバースト	所有武器装弹量和威力增加	双人组队时同伴可以获得相同效果	LV.Ex第六关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
17	ウェポンマスター	装备此技能后强化那些可以增强武器效果的技能，但是回复血量变少	受到即死攻击不容易即死	LV.Ex第八关卡取得A以上评价通关后取得	17000	32000
18	リバーサル	体力很少的时候可以使用威力强大的体术	所有武器的装弹量增加	LV.5第四关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
19	リベンジ	体力很少的时候可以增加爆头的几率	各种状态下均可装弹	LV.4第二关卡取得B以上评价通关后取得	17000	32000
20	ジャイアントキリング	对强力的敌人伤害增加	所有武器的装弹速度变快	LV.4第五关卡取得A以上评价通关后取得	17000	32000
21	アドレナリン	受到伤害时连携不会轻易中断	对敌人使用挑衅之后一定时间内攻击力增加	LV.5第四关卡通关后取得	9000	16000
22	エクステンション	任务时间剩余不多的时候连携时间增加	任务时间剩余不多的时候体力慢慢自动回复	LV.4第一关卡取得S以上评价通关后取得	9000	16000
23	ラッキー7	击倒时间的时候如果任务剩余时间中有数字7那么会增加一定的任务时间	所有武器的射速加快	LV.5第三关卡通关后取得	15000	22000
24	クロスレンジ	近距离击倒敌人时连携时间增加	对敌人使用挑衅之后一定时间内攻击力增加	LV.4第三关卡取得A以上评价通关后取得	9000	16000
25	オールドスクール	拾取道具的时候短时间处于无敌状态	各种状态下均可装弹	LV.Ex第三关卡取得B以上评价通关后取得	15000	22000
26	ランディング	从高处落地时加大造成敌人硬直的范围	所有武器的装弹量增加	LV.4第四关卡取得S以上评价通关后取得	4000	10000
27	ブリーダー	技能获得的经验值变多	强化可以增强武器效果的技能	LV.4第四关卡取得B以上评价通关后取得	9000	16000
28	フレンドシップ	在同伴身边可以回复体力	所有武器的威力增加	获得45个勋章后解锁	9000	16000
29	サンダーボルト	体术追加雷电效果	用体术击倒敌人后会产生雷电爆炸效果	LV.Ex第七关卡取得S评价通关后取得	17000	32000
30	インフィニティ7	传说中的无限火箭炮，但是需要注意使用此技能不能加分	无追加效果	取得30个勋章之后随意通关任意一个关卡后获得	9000	16000

※为方便读者查看技能，以上列表按照游戏中从左至右、从上至下的顺序排列，技能列表前的数字编号有助于快速查看技能。

游戏关卡攻略指南

LV 1-1

本关就是一个教学关卡，只要按照指示灯的提示顺序触碰灯柱即可，但是想要取得SS评价还是要熟悉一下灯柱的位置，具体灯柱位置在下屏幕上都会有很直观的提示，熟悉了灯柱的分布之后就可以追求最速通关了。

LV 1-2

本关继续是教学关卡，但是不再是之前的触碰光柱，而是根据光柱引导的前进方向破坏红色汽油桶，这关不需要触碰光柱只要把所有汽油桶全部炸掉就可以了，在这关玩家可以熟悉一下举



枪射击的操作方法。熟悉一次地形之后记住汽油桶的具体位置，快速全部击破就可以取得SS的评价。

LV 1-3

本关是这次游戏第一次出现敌人的关卡，不过依旧是一个教学性质的关卡，一共只有五个敌人顺序登场，而且防御力超低，另外场地上的道具捡了也没什么用，还浪费时间，所以无视即可。在这关想要取得高评价就是时间问题，想要时间多的话就是体术，用小刀是个不错的选择，即使是用刀子划死敌人也是算体术击破的，没有刀子就用手枪点脚，之后体术搞定，但是前提是一定要算好攻击力，比如克莱尔的三连发手枪打在腿上之后敌人直接挂了这样就太郁闷了（所以克莱尔的三连发手枪在本关卡不要三发全打在敌人身上啊），总之用体术击倒五名敌人加上奖励的25秒时间任务结束之后肯定就是SS了，如果不是那说明你真的得好好练练啊……

LV 2-1

第二等级的第一关，本关干掉15个敌人就完成任务了，因为这时还没有连杀的设定，所以想要拿到高评价就得争取剩余更多的时间，体术杀敌仍然是王道，敌人防御力还是很低，千万不要在点腿或者打头的时候误杀敌人，这场因为敌人人数增加到了15个，所以不需要每个敌人都用体术杀死，熟悉一下就可以轻松拿到SS评价。

LV 2-2

本关中出现了增加时间的时间柱，敌人总数增加到了20个，依旧是没有连杀奖励的设定，想要取得高分首先要把所有时间柱打烂，之后就是多多利用体术击倒敌人，从而累计足够多的剩余时间，这关敌人有些分散，所以不要漫无目的的到处乱跑，以免到最后找不到敌人从而浪费时间降低评价，本关想要取得SS还是很容易的，多试几次即可。

LV 2-3

本关算是一个教学毕业关卡，地点在油轮甲



板上，玩过《生化危机5》的玩家一定对这里很熟悉，不过要注意之前家用机上有些可以进入的地方在本作中被缩水减掉了，本关杀死25名敌人即可，和之前有所不同的是本关敌人不是正正好好25个，也就是说敌人人数超过25个，我们只要干掉其中的25个就算完成任务了，另外本关卡中会出现黑胖子这个不能算BOSS的小BOSS，注意他的组合拳威力很大，不过他移动速度很慢，以后的关卡中他也会经常登场，不过一般都是被我们虐待的下场。本关收集足够多的时间柱，尽快搞定25个地方就可以轻松拿到SS的评价，体术合理利用可以让你事半功倍。

LV 3-1

来到了第三等级的关卡，这里依旧是没有连杀的设定，个人感觉到现在关卡依旧是教学类型，本关就是教玩家如何使用闪光弹秒杀寄生虫的。本关一共有15个敌人，大概有3个左右会出现寄生虫，场景中有现成的闪光弹，杀死敌人也会掉落闪光弹，所以这关闪光弹是绝对不会缺少的，想要获得高评价依旧是时间，关卡一开始远处有几个敌人围在一个汽油桶周围，引爆汽油桶秒杀这几个敌人，之后那边就没有敌人了，所以反方向回去一路杀敌，熟悉一下本关敌人的分布可以更好的完成任务，SS评价也没有什么难点。

LV 3-2

本关卡地点在矿山，这也是《生化危机5》一路玩过来的老玩家相当熟悉的一张地图，本关没有连杀的设定，主要是教玩家利用体术杀敌增加时间这一设定（这时候才教，我们早就会了），本关卡一共有10名敌人，看似很简单但是其实想要取得SS评价并不简单，10个人要快速体术击破，有战术小刀的可以直接用刀子杀敌，其他的角色只能点脚体术了，一定要保证稳准狠，SS评价就离你不远了。

LV 3-3

本关终于开始教大家连杀的重要性了，连杀是佣兵模式里面得到高分评价的重中之重，取得高连杀可以得到相当可观的分数，佣兵模式追求



的就是在最短的时间内连杀最多的敌人，本关地点依旧在矿山，路上还会有两个箱子，里面装的沙漏对于佣兵老玩家来说再熟悉不过了，这就是在一定时间内连杀奖励超多的重要道具，今后的关卡中玩家在熟悉地图的同时一定要记清楚哪里有沙漏，而且什么时候拿沙漏都是一件很有讲究的事情，因为在取得沙漏之后玩家只有一段时间是有连杀奖励的，我们要在这有限的时间内连杀最多的敌人从而取得更多的得分，本关卡一共

有两个沙漏，合理利用体术杀敌外加连杀以及沙漏，是本关获得SS评价的关键，不要小看本关卡，虽然本关只需要杀20个敌人就可以完成任务，但是想要获得SS评价还是需要练习几次的，沙漏一定要最大限度的利用好，连杀不要中断，体术杀敌追加时间。

LV 3-4

本关从某种意义上来说才算是正式的佣兵关卡，敌人数量众多，场景中有时间柱和连杀沙漏，这样才是正宗的佣兵模式，本关一共有四个时间柱以及一个连杀沙漏，沙漏的位置在地图最北段的地沟中，时间柱分布在南北两侧，以及东西两个屋子里各有一个，玩家需要先熟悉一下地图，记住时间柱和沙漏的位置有助于更好的制定战术，本关一共有100个敌人，没有母鸡，再加



上集会所地图本来就很小，所以想要全杀敌人并不是很难的事情，所以取得SS评价也不是很难，如果是重度玩家肯定会追求100连杀的爽快感，本关100连杀还是很容易达成的，需要注意的是不要因为破坏时间柱和拾取沙漏而使得连杀中断，另外本关有黑胖子，虽然他血不是很厚，但是很容易因为他的攻击而中断连杀数，所以看到黑胖子登场一定要小心谨慎的快速搞定。

LV 3-5

本关是一个BOSS关卡，对手是一个蝙蝠BOSS，它的弱点是腹部的粉红色区域，一般状态下是攻击不到那里的，玩家需要把它引到地图中的汽油桶附近，引爆汽油桶之后BOSS就会产生硬直，这时候绕到它腹部集中攻击，往返几次就可以击败BOSS完成任务了。如果场上的汽油桶有用完了也可以使用近接式地雷，效果和汽油桶是一样的。本关建议使用巴瑞或者威斯克这种由麦林枪的角色，用麦林枪集中攻击BOSS腹部弱点，几下就可以结束战斗，当然追求全角色全SS那就要难上很多。另外本关一共有五个时间柱，大家一定不要错过，因为最后完成任务剩余时间是会折合成分数，影响到最后评价的，这关SS评价只要熟悉了很容易取得。

LV 4-1

本关卡地点是在《生化危机4》的欧洲小村庄，关卡中都是黑衣教徒以及红衣教徒，BOSS则是爪男。本关人数150人，地图不大只要玩家试过几次熟悉地形之后就可以取得高分，要注意本关的杂兵冲刺非常迅速，经常会一个冷不防就冲过来抓住玩家，游戏中尽量避免这样的情况发生，因为这样很容易断开连击数。另外场地中的汽油桶多加利用可以起到克敌制胜的作用。时间柱分布的比较散，需要玩家忽上忽下，这里建议先拿到时间柱之后再开始转型连杀敌人，利用场地中的沙漏取得更多的分数可以降低本关取得SS评价的难度。总体来说从这个任务开始游戏回归到了以往佣兵模式的感觉，难度有明显提升但是依旧对我们造成不了多大的影响。注意爪男的弱点是在他的背后，玩过《生化危机4》的玩家都应该很熟悉，这里我们需要利用爆炸使得爪男扑街，之后攻击他背后的寄生虫，往返几次就可以消灭他，当然如果玩家相信自己的实力可以采用对付小杂兵的方法，不过这样做真的很危险。干掉爪男可以取得相当可观的分数，所以见到爪男我们要做的就是尽快干掉他。



LV 4-2

这关算是我在游戏中首先遇到的难点，难的不是通关不能，而是怎么也取得不了SS的评价，这让我很是X疼……本关地点在《生化危机5》的导弹工厂中进行，地形相对来说比较复杂，高低差的地形很多，所以玩家一开始要熟悉一下地形，对于时间柱和沙漏的位置要做到心里有数，有一个时间柱在地图最上层的一个屋子里面，需要踹门进去，玩家千万不要错过了，另外本关有很多敌人会爆出寄生虫来，所以闪光弹一定要有存货，让人欣慰的是这关的闪光弹掉落率极高，绝对够用（除非你有没事扔闪光弹玩的破毛病）。



熟悉地形之后本关取得SS评价的难度骤然降低，而且本关杂兵防御力不高，我最喜欢使用的克劳萨是两箭一个，另外本关经常出来捣乱的BOSS也只有黑胖子一种，所以关卡敌人配置方面难度很低，合理安排好走位150连杀不在话下。

LV 4-3

本关地点在孤岛，夕阳下的孤岛很漂亮，让我想起了《生化危机4》佣兵的点点滴滴，说到孤岛这里BOSS肯定是扛着重机枪的大叔了，杂兵则是武装士兵，这也是我个人最烦的一种杂兵，因为他们身上会带着钢甲，玩家一定要看清楚敌兵的装备之后迅速攻击其身上没有护甲的地方，有些是腿上装备了护甲，有些则是全身都装备只有脑袋没有，总之尽量减少攻击护甲部分，因为这样不仅伤害不了敌人还容易被敌人攻击到，尤其是这种杂兵手里的电棍，怎么一个恶心了得！重机枪BOSS还是攻击出硬直之后体术或者追加几发子弹，而且本作中被机枪扫到费血不是太多，但是要注意千万不要冒失的接近BOSS，他那机枪一扫打在身上绝对很疼。另外要注意的是本关地上有很多小蜘蛛形的生物，这种东西虽然防御力非常低，但是它会飞到玩家身上对着咱们公然进行SM捆绑游戏，这时候如果旁边再来几棒子那真是得不偿失，所以看到这种虫子就先来上一枪，来能掉落一些好东西呢。

LV 4-4

本关又回到了比较熟悉的集会所，这一关卡也是我在《生化危机5》中玩的最多的，但是不是因为佣兵模式，而是因为那时候我很想挑战一下关卡最速的世界排名，前前后后集会所这第一章的关卡我刷了上百次……扯远了，回到本关的攻略心得中来，本关杂兵就是集会所的非洲黑人，小BOSS是黑胖子，大BOSS则是电锯男，不过这两种BOSS都对玩家造成不了太大的压力，黑胖子用普通武器连射就可以，我们只要注意不被他的组合拳击中就可以，另外电锯男在《生化危机5》中被弱化了很多，回想起《生化危机4》中的电锯老祖现在这就是小儿科啊，而且这关的电锯男不会复活，干死一次就会爆炸，本关中会有多个黑胖子和电锯男登场，不过不会一起出现，关卡难度不是很大，外加集会所这小地图，连杀想中断都不怎么容易，当然前提是经过之前关卡的磨练有一定技术的玩家。

LV 4-5

本关卡在游戏中算是一个比较特殊的存在，





本关是类似一个生存模式，勋章中有两个是要求生存模式通过10轮和15轮，指的就是这关（LVEx9也是生存模式关卡，不过难度大了很多，建议还是在本关取得勋章比较容易）。本关敌人会分批次对玩家进行攻击，初期一轮是10个敌人，之后会变成一轮15个敌人，而且初期都是一些杂兵的组合，但是杂兵也会慢慢升级，从一开始拿着铁锹锄头的非洲农民、到之后的可以爆出寄生虫的铁甲佣兵、再到后面皮糙肉厚的邪教徒，而BOSS方面游戏开始几轮之后慢慢的会出现黑胖子，还有《生化危机5》中的电锯男以及重机枪大叔，最后一轮还会出现两个爪男，所以这关难度不小，合理安排武器弹药的分配成为关键，而且本关卡地图也略显复杂，还是老样子首先熟悉关卡的地形是非常重要的事情，本关卡地图上会有很多草药，身上的草药是保命的关键，每当玩家击退一波敌人之后都会有时间奖励，加上对付杂兵的体术时间奖励，本关卡时间绰绰有余，发挥好的话最后关卡结束剩下n多分钟都是有可能的。每轮的敌人数量在上屏幕右侧都有显示，当前是第几轮攻击也有显示，坚持过15轮干掉两个爪男之后就算完成任务，一般能通关的加上剩余的时间，SS评价不给才奇怪。

LV 5-1

本关卡地点在《生化危机4》中的古城，敌人则是那些黑袍红袍的邪教徒，注意这种敌人突进速度非常快，小心不要被抱住，另外这种邪教徒很喜欢把手里的镰刀丢过来，玩家一定要注意躲避，如果习惯了完全可以击落那慢悠悠的镰刀，这个涉及到一个勋章的获得，当然在别的关卡中也有扔武器的敌人，而且这个勋章是累积次数并非必须在一关内取得，只不过我个人觉得这关敌人扔武器的几率高一些而已。击倒一定数量



的杂兵之后会出现斧男，而且本关斧男都是两两一组登场的，但总感觉本作这种BOSS给玩家造成的压力真的很少，不知道是不是我佣兵玩的太多的缘故，手雷炸硬直之后上前体术的组合屡试不爽，不过本关地形多是一些比较狭小的过道，所以要注意不要被敌人围攻，左右两侧的上层都有时间柱分布，本关要多熟悉几次关卡的地形，不然很容易迷路或者绕圈子，本关的杂兵有可能会爆出寄生虫，闪光弹一定要有所准备，本关追求SS评价很简单，但是想要150全杀甚至连杀就有些高手向了，话说这关也有母鸡……

LV 5-2

场景又来到了矿山，话说我好怀念《生化危机5》那会隐形的大虫子啊，每每被它抱住一顿戳真的很过瘾（误），本关杂兵还是那些非洲土著，以及地上喜欢抱人的小蜘蛛（还有一只母鸡）。玩家不要以为本关和之前矿山的一样简单，当你杀几个小杂兵之后你就会听到一阵无比熟悉的电锯声，而且你会高兴的发现这次来的不再是《生化危机5》里打酱油的电锯男，而是《生化危机4》中的电锯老祖，最要命的是老祖



一上来就和发了疯一样一顿乱砍，要是被碰到可以瞬杀的下场，而且这家伙移动速度相当快，可以说是这次佣兵里面比较难对付的BOSS了。手雷炸出硬直之后对自己技术没有信心的玩家建议不要上前体术，小心之后被老祖砍头，个人建议用手雷连续攻击是个比较保险的方法，炸出硬直之后可以用枪补上几下，看他起身之后再来一个手雷，如此反复，不过要注意在对付电锯老祖的时候不要忽视了周围的情况，不要被杂兵在身边偷袭，另外电锯老祖硬直起身之后要找准时机丢手雷，太早的话老祖是处于无敌状态的，千万不要没有炸出硬直反而被一击致命。

LV 5-3

本关地图在油轮甲板上，敌兵都是有护具的佣兵，依旧需要看清楚敌人身上的护具再攻击，杂兵手中的电棍会给玩家带来较大的麻烦，所以对付杂兵一定要速战速决，如果被围攻的话可以攻击其中一个造成硬直之后利用体术的无敌时间脱离，本关卡的BOSS是爪男，可以说这是我本作中最不喜欢遇到的BOSS，爆炸硬直攻击战略依旧奏效，因为爪男是瞎子（玩过《生化危机4》的都应该知道），所以他是根据声音辨别玩家位置的，只要玩家发生声响爪男就会向着声音的发源地方向进行攻击，如果我们距离爪男很远的话也可以考虑远距离攻击其背后的寄生虫光弱点，这里如果使用有狙击枪武器的角色会方便很多，即使没有也可以使用一般武器利用红外线瞄准对其弱点进行攻击。虽然这次油轮的很多地方



都不能去了，但是地图范围依旧是很大的，场景中时间柱和沙漏的分布一定要实现熟悉，另外本关卡同样有一只母鸡，追求150人全杀的玩家不要忘记这个小家伙。

LV 5-4

监狱的场景在本作中出镜率不是很高，这也是《生化危机5》里我玩的最少的一个地图，本馆的杂兵依旧是武装起来的佣兵，不过经过前面几关的试炼我相信各位都已经熟悉怎么对付这种杂兵了，这种敌人大致可以分成攻击头部、攻击上半身以及攻击腿部三种，掌握了之后可以瞬间判断应该攻击的位置，需要注意的是本关的杂兵寄生虫不再是之前单单的头部变异，而是上半身整体变异成一个球状物体，被砸一下伤害还是很厉害的，记得之前《生化危机5》的时候这种东西还具备一击必杀的本领……另外在本关中普通的斧男变成了大众脸一般的存在，出场十分频繁，在监狱地图把敌人击入岩浆中是有一个勋章的，用体术比较容易将敌人推进岩浆中。个人认为本关卡的地形是所有关卡中最麻烦的，也许是因为我在这块地方玩的次数不是太多，熟悉地形最重要，这里错综复杂的地形很容易转晕，另外连杀沙漏一定要在正确的时候使用，尽可能多的获得连杀奖励，而本关的斧男防御力感觉也有所提升，我个人在这关一直没有太好的成绩，目



前做好成绩仅仅是S，很佩服那些在这里也可以150连杀的达人啊。

LV 5-5

本关在游戏初期应该算是最后一关了，关卡一开始前后两个斧男就让我们很是震惊了，不过

熟悉本关之后其实还是很简单的，一开始攻击教徒腿部，上前使用体术，利用体术的无敌事件就可以躲避开斧男，迅速杀几个小杂兵收集几个地雷，还有场景中的草药也是有多少拿多少，顺便把四个时间柱也都收集了，之后用地雷去炸斧男，最好是把两个吸引到一起，这样一个地雷可以炸到两个斧男，之后上前一人来一个体术，继续埋雷，这样顺利的话两轮就可以干掉两个斧男



了。之后杀够一定数量的敌兵之后大BOSS就会登场，还是之前我们遇到的那个蝙蝠BOSS，打法也是一样，攻击腹部粉红色区域的弱点即可，要注意这时候会有新的斧男登场，这关只要干掉蝙蝠BOSS就算过关，所以后期的斧男不杀死也可以，当然如果杀死可以得到更多的分数以及技能经验值。这关是刷技能经验值最好的关卡，装备上获得技能经验增加的技能之后（LV3就更好了），一关下来可以轻松拿到1W多的经验值，当然前提是对自己的技术有信心，其实本关看似很难其实熟悉了之后很简单，SS评价也是随手就来的东西。

LV Ex-1

当把LV5的关卡全部打完出现制作人名单的时候，有些玩家肯定认为游戏结束了吧，但是随着Ex难度的出现，我们才发现之前那些关卡只不过是给我们热热身而已，首先Ex有八个关卡，每张地图各一个，此难度下游戏难度瞬间增加，杂兵的防御力和攻击欲望都提升了不止一个



等级，而且攻击造成硬直都要比之前难很多，有很多时候打腿后会发现敌人只是晃了一下，根本没有追击体术的可能，这点要多加注意。而且Ex难度下一定要养成打一枪换一个地方的习惯，总呆在一起不一会就会被杂兵围殴致死。第一关在《生化危机4》的村庄里进行，杂兵依旧是那些黑黑红红的邪教徒，其中有一些还拿着带尖刺的盾牌，这种敌人用手雷可以搞定，或者攻击他露在外面的脚，之后用体术就可以破坏他的盾牌，不过射击他的脚需要玩家一定的瞄准能力。本关敌人一下子凶暴了起来，而且小BOSS升级成了爪男，大BOSS直接是发疯的电锯老祖，对付电锯老祖时建议玩家不要近距离放地雷，之前的经验貌似放地雷的时候无敌时间可以躲开敌人的攻击，但是电锯老祖的攻击速度实在是太快了，即使他踩到了地雷，在踩到之前也有很大几率砍到玩家，直接送玩家领便当，我个人认为保险一些的办法就是和电锯老祖保持一定的距离，用手雷炸硬直，之后可以补体术攻击，如此反复，总之对付这个家伙一定要慎重的选择合适的时机近身，对自己技术没有信心的玩家就一直远距离攻击吧。

LV Ex-2

矿山这里的杂兵是身上有护甲的佣兵，而且因为矿上地形比较狭小，很容易被敌人围殴，所以本关卡走位很关键，中央空旷的地方适合和敌人转圆圈作战，当然上面几层的时间柱玩家可不要忘记取得，本关在时间上还是非常充裕的，BOSS方面是《生化危机5》里的电锯男以及重机枪大叔，玩家需要注意的是本关的电锯男是会假死一次的，玩家攻击一定次数之后电锯男会倒地不起，但是尸体不会消失也不会爆炸，不一会他就会重新起身，而且这次起身之后电锯男会进



入暴走状态，挥舞电锯的速度和电锯老祖有一拼，玩家一定要小心躲避，好在这种状态下的电锯男血量极低，差不多一个地雷就可以送他上天，重机枪大叔则和之前没有什么区别，小心他的近身攻击即可，因为本关敌人身上装有护具，所以玩家攻击速度会受到一些影响，连击数想要高一些的话需要多尝试几次，连杀奖励的沙漏本关可以起到很大的作用，地方狭小虽然容易让玩家陷入被包围的境地，但是同样也容易使得敌人扎堆，看到一群人在一起的时候丢一个手雷过去，加上沙漏的奖励那分数是相当的可观。

LV Ex-3

在甲板上的战斗依旧是本作中出场率极高的护甲佣兵的天下，而且黑胖子在本关完全就是杂兵一般的存在，还好他的实力也是杂兵水准的。本关地图较大，时间柱也比较分散，所以不建议先收集时间柱再杀敌人，这样会损失很多时间，最好的办法就是熟悉地形记住时间柱的分布之后一边推进一边收集，当然这样断开连击数的几率会更大一些，但是只要发挥正常应该不是太大的难点。本关的大BOSS是电锯老祖，移动速度以及攻击频率都是变态级别的，见到他一定要小心小心再小心，被他的电锯碰到是一击必杀的，安装地雷建议提早一些，因为很有可能你刚刚安好地雷起身就被他一电锯砍下来，所以个人建议手雷对付他更保险一些，如果有强力武器更不要考虑，全往他身上招呼就是了。因为电锯老祖的出现使得本关的难度提升了不少，追求高评价尤其是150连杀的朋友可能会卡在这关一阵，地图大敌人分散是最主要的原因，其次就是被电锯老祖打扰，玩佣兵模式最重要的就是保命，不要一味的追求连击数什么的，命都没有了给你再多连击数也是白搭，虽然这话说的糟了一点，但是道理



就是这么个道理，看到很多人因为怕连击数断开冒险进攻，最后丢掉小命实在是看不下去啊。

LV Ex-4

本关在古城进行，杂兵是带有护具的佣兵，有可能游戏一开始玩家就会身处众多杂兵的怀抱，因为Ex难度下杂兵的攻击欲望都很强，所以遇到被包围的状况建议不要再像之间那样硬来，不然会死的很惨。杂兵中还有很多带着盾牌的，遇到他们建议一颗手雷搞定，不过一定要扔准了才行，因为本关手雷数量及缺，如果舍不得手雷的话就用地雷吧，这东西本关有很多。另外本关小BOSS是爪男，这种敌人踩到雷之后的硬直几率不怎么大，一般都是直接趴在地上，这时候我们可以很轻松的攻击到他后背的弱点，所以对付他的战术很简单，放地雷等他猜，之后攻击背后弱点，之后再放地雷，如此反复几次就可以弄死他了，不过要注意身边的杂兵，不要一个劲的只知道对付他，被身边的杂兵摸几下也受不了啊！本关卡的大BOSS是红色斧男，我想很多玩家都会很恶心斧男这家伙吧，因为他登场没有任何声音啊！好歹电锯男有电锯声，爪男也会时不时的磨几下爪子，可是斧男是一点动静都没有，所以玩家一定要留意观察四周，不然被一斧子砍到空血就太郁闷了，红色斧男速度和攻防都比一般的斧男高很多，不过战术依旧可以套用，只是要更加小心一点，放雷打硬直依旧好用，要是你选择的人物有火箭炮或者麦林这种高威力武器，



这时候也不用舍不得，往他身上打吧。

LV Ex-5

本关是我最熟悉的集会所地图，这个地图好就好在范围小，范围小意味着不容易断开连击，但是同样和BOSS迂回的地方也少了很多。本关的杂兵变成了邪教徒，而且其中有一种不带帽子的光头教徒突击速度相当快，简直比红头丧尸还要厉害，最可恶的是他手里总喜欢拿一个炮竹跑

过来和你拥抱，虽然莫名其妙的会帮玩家连杀好几个杂兵，但是这被炸一下也不是什么很爽的事情。本关普通的黑色斧男登场较频繁，配合上攻击欲望异常强烈的杂兵，再加上不大的地图，很考验玩家的实力，最要命的是红色斧男也会时不时的出来晃一圈，他的攻击速度和移动速度都比普通斧男高很多，中后期一个普通斧男加上一个红色斧男在家n多杂兵的配置让人无语，采用迂回战术是个不错的选择，对付杂兵就是打硬直用终结体术搞定，不然一般体术一下还弄不死这些人，BOSS则用手雷炸硬直，如果是多个BOSS的话建议把他们引到一起，这样一颗手雷可以同时炸两个人，然后快速上前一人来一个体术之后赶紧闪人，注意本关的母鸡在西边的屋子里面，



另外两个连击沙漏一定要利用好，本关地图小，杂兵可以说是不会断的，只要小心不要被BOSS打扰到就可以，四个时间柱可以提前集中取得，反正地图小也浪费不了什么时间，本关时限控制好的话还是很够用的，加上lucky 7的技能就更简单了。

LV Ex-6

本关在孤岛进行，杂兵是身上有护甲的佣兵，孤岛的地形比较有趣，很适合迂回战术，说白了就是和敌人绕圈圈，本关的敌人有些会爆发寄生虫，而且是那种大号的，所以闪光弹一定要准备几个，另外本关手雷急缺，看着下方道具栏里有手雷这一项可是一关打下来发现没有几个手雷可以捡的。另外本关最大的难点在于BOSS方面，本关BOSS是重机枪大叔，在这一关卡中机枪叔是连续出现的，当玩家干掉一个的时候另一个马上就会出现，这也增加了关卡的难度，好在机枪叔傻傻的，不过就像之前我说的，本关的手雷急缺，所以爆炸硬直的机会比往常要小很多，本关有一个最高的高台，可以利用那里俯视攻击敌人，等他来了咱们跳下去和他玩躲猫猫即可，本关机枪叔数量多也有好处，那就是高分变得简单了很多，搞定一个BOSS的得分可是相当可怕的。另外需要注意佣兵有一种头上带护具的是无视闪光弹的，手里拿盾牌的也同样不怕闪光弹。



话说在这里告诉大家一个小窍门，那就是用刀攻击盾牌兵是个不错的方法，只需要注意不要被他用盾牌顶开就可以了，用刀子连续划可以轻松打出硬直然后体术搞定，或者干脆一直划直到划死敌人为止，木盾铁盾都是一样的。

LV Ex-7

导弹工厂的杂兵也变成了邪教徒，看来最开始的非洲大爷大妈们实力很是一般啊，在本关中一定要熟悉多层结构的地图，最上层的屋子里依旧有一个时间柱，注意这屋子天花板上是一个出兵口，时不时的会有杂兵从这里冒出来。盾牌兵可以攻击露在外面的脚，不过对射击精度水平有一定的要求，我比较喜欢用克劳萨的刀子对付这种敌人。本关小BOSS是普通的电锯男，大BOSS则是电锯老祖，而且他在游戏进行一会的时候就会开始登场，大小电锯男凑到一起威力还是很可怕的，我有几次就是被他们两个围在一个角落里活活被砍死的，地雷对电锯老祖来说是一个风险性比较大的武器，原因我之前也已经说过了，放置地雷最保险的方法就是预测电锯老祖的前进方向，在路上埋好之后等他自己踩上去，记住埋雷之后要注意别被杂兵猜到浪费了地雷，适当的清理一下地雷周边晃悠的敌人等着电锯老祖自己送上门来，时候快速体术攻击然后闪人寻找下一个攻击时机，或者不使用体术在远处来上几枪也可以。普通的电锯男就简单了，贴身放雷都没什么关系，完全属于瞬杀的炮灰，只不过他跟



着电锯老祖狐假虎威罢了，如果孤立出来可以迅速做点以换取分数。

LV Ex-8

监狱这地图我更喜欢叫它火山，本关火山地区的杂兵没什么变化，依旧是手拿电棍、火箭炮的佣兵，关于佣兵的打法我就不多废话了，前面说了很多了，本关的杂兵不会爆发寄生虫，所以副武器是地雷加手雷的组合，本关时间沙漏挺多的，时间柱增加的时间也很多，但是个人感觉杂兵比较分散，所以沙漏的利用率不好掌握，想要在连杀奖励的时候多杀敌人要对关卡地图以及敌人分布很了解，本关BOSS组合是普通的电锯男外加红色斧男，前者对玩家造成不了什么太大的影响，我们需要注意的是他会复活一次，当我们第一次击倒他之后最好在他身前放一个地雷，等他起来之后暴走刚刚开始就上西天了。后者红色的斧男依旧是很不好对付，首先他登场毫无征兆，另外他的移动速度以及攻击速度都很强，如果有火箭炮一枪可以搞定，普通武器就要小心一些了，手雷炸硬直依旧是很不错的选择，但是他的防御力很高，用手雷炸得很多回合才能搞定，这过程中一定要注意身边不被杂兵偷袭，本关过关之后会出现本游戏最后一关。

LV Ex-9

打完上面的8个Ex难度关卡之后，就会出现这个本作游戏的最终关，而本关则是和LV4-5一样的生存模式关卡，但是敌人数量增加到了200个（依旧是15轮进攻），地点则从油轮甲板转移到了夕阳西下的孤岛，本关所有类型的杂兵都会登场，最开始BOSS是普通的电锯男，而且他们会组队出现，三个电锯男一起追着你砍在这关不是什么太奇怪的事情。之后杂兵中黑胖子会有很高的出镜率，普通杂兵也会爆出寄生虫出来，本关难度明显比之前的生存模式那关难上很多。第七轮会出现一个普通的斧男收尾，手雷连续体术可以轻松搞定。第八轮依旧会出现紫色裤子会复活一次的电锯男，第九轮都是扛着火箭炮的邪教徒，这轮玩家需要很小心，被火箭炮打到可是瞬间濒死的状态。第十轮是本关的一个难点，四个爪男可是相当变态的组合，有很多玩家卡在这里，因为爪男是两两组队，所以吸引到一起用手雷炸硬直，之后攻击背后弱点就可以了。第十一轮红色的斧男会登场，好在只有一个对付起来压力不是很大。第十二轮没有什么难点，就是普通斧男会出来，要注意他装死之后是很厉害的，所以要在第一时间内干掉。第十三轮登场的敌人都全副武装了，每个人都有一个盾牌，这里也算是本关的一大难点，建议用手雷把尽可能多的敌人吸引到一起之后群炸不错哦。第十四轮难度继续增加，本关会同时出现两个红色斧男，眼看就要过关了，这里一定要小心谨慎，即使是连击数断开也不要硬来，防止前功尽弃。因为本关副武器没有地雷，所以手雷成为BOSS硬直的最好方法，而且本关手雷的数量绝对够玩家对付BOSS的。最后一轮好在敌兵配置不是太变态，但是电锯老祖的登场还是为本作画上了一个句号，接下来玩家应该开始挑战全关卡SS或者全关卡150连杀了吧，我们一起努力吧。



勋章

本作中的勋章概念和PS3的奖杯或者XBOX360的成就类似，在游戏中满足特定条件后可以取得对应的勋章，玩家可以在任务主菜单的五角星图标中查看，游戏一共有50个勋章，玩家可以根据下方的勋章列表提示进行游戏，这样可以加快获得勋章的速度，需要注意的是勋章中有很多个都是需要联机获得的，因为小熊身边没有战友，所以联机的勋章一个都没有取得（右图是我在本期杂志截稿前的勋章获得情况），话说为什么我身边么有玩这个游戏的人呢？身边没有好歹让我联网对战一下啊，可为什么编辑部连个无线网络都么有啊……另外有些勋章获得条件很难这都无所谓，可为什么会有行走距离超过50KM的勋章呢？这是《生化危机》不是《如龙》好不好啊！还有那个杀敌53594人的勋章，你确定这不是无双奖杯吗？



全勋章列表

勋章编号	勋章名称	勋章取得条件
1	ニューカマー	完成MISSION LEVEL 1的所有任务
2	ビギナ	完成MISSION LEVEL 2的所有任务
3	ルキ	完成MISSION LEVEL 3的所有任务
4	ベテラン	完成MISSION LEVEL 4的所有任务
5	キャプテン	完成MISSION LEVEL 5的所有任务
6	ヒロ	完成MISSION LEVEL Ex的所有任务
7	S.T.A.R.S.	全部任务获得A以上评价（包括A）
8	オリジナルイレブン	全部任务获得SS评价
9	グッドコンビネション	完成全部双人合作任务
10	パフェクトアライアンス	完成全部双人合作任务并获得SS评价
11	オバル	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中击败全部的敌人
12	パフェクトボディ	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中没有受到攻击过关（这个貌似不能死耗时间，需要杀一定数量的敌人）
13	コンボキル	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中完成50连击
14	コンボヒロ	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中完成100连击
15	アイアンフィスト	任务中的全部敌人都用体术杀死
16	アグレッシブサバイブ	生存关卡中过10波敌人
17	パフェクトサバイブ	生存关卡中过15波敌人
18	スキルキャプタ	获得15种技能
19	技能达人	获得所有技能并且升级到LV3
20	キルオブサウザンド	累计击倒1000个敌人
21	ツプラトン	双人合作时和队友使用五次3连携攻击
22	ミトシャワ	用手雷一次炸死三名敌人
23	チャリオット·オブ·ファイア	总移动距离超过50KM
24	ライクアフェニックス	单人模式中累计达成50次濒死回复
25	プロバケタ	在敌人面前累计使用30次挑衅
26	トリックシュト	累计20次击落敌人投掷的物品
27	デスマチ	连续14天每天都游玩本作游戏
28	デッドライジング	累计击倒53594个敌人
29	キャラコンプリト	解锁全部角色
30	コスチュムコンプリト	解锁全部角色的全部服装
31	チキンハンタ	第一次杀死鸡
32	DUOデビュ	第一次组队联机
33	マセナリズ	使用过全部角色
34	ロケション コンプリト	全部的地图都至少游玩过一次（注意昼夜也属于不同地图）
35	ビトダウン	利用攻击后敌人的硬直使用体术击败敌人
36	ウィクポイント	当敌人身体内的寄生虫出现后用闪光弹消灭敌人
37	クリティカルスナイプ	累计100次爆头
38	パフェクトショット	任意一关的命中率100%
39	バナナスリップ	攻击跑动中的敌人使其旋转倒地
40	マインシュティング	安装近接式地雷之后手动引爆（用手枪打一枪就可以）
41	コンバットフリク	1名角色的全部体术都使用过
42	マグマダイバ	将敌人打进岩浆中
43	デモリション	利用敌人扔出的炸药杀死敌人
44	ビハインドストライク	攻击普通斧男、红色斧男和爪男背后的弱点
45	ライフセバ	双人合作时帮助濒死的队友
46	ネイキッド	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中不装备技能取得A以上的评价
47	オンリワン	MISSION LEVEL 4以上的任意任务中只使用一种武器过关
48	ノタン	不使用180度转身的情况下完成任意一关
49	ノギブアップ	同一关卡连续死30次
50	キャラバン	联机游戏累计50次

※为方便读者查看勋章，以上列表按照游戏中从左至右、从上至下的顺序排列，勋章列表前的数字编号有助于快速查看您需要查看的勋章。

全人物出现条件

人物	出现条件
克里斯	初期人物
吉尔	初期人物
瑞贝卡	LV.2的第三关卡通关后出现
克莱尔	LV.1的第三关卡通关后出现
汉克	初期人物
巴瑞	LV.4的第五关卡取得A以上评价通关后出现
克劳萨	LV.3的第五关卡通关后出现
威斯克	LV.5的第五关卡通关后出现
克里斯（第二套服装）	LV.1的第三关卡取得SS评价通关后出现
吉尔（第二套服装）	LV.3的第五关卡取得S以上评价通关后出现
瑞贝卡（第二套服装）	LV.5的第五关卡之前的所有关卡（不包括第五关卡）取得S以上评价，LV.5的第五关卡取得SS评价
克莱尔（第二套服装）	LV.4的第四关卡之前的所有关卡取得S以上评价（包括LV.4的第四关卡）另外LV.4第五关卡、LV.5第一和第二关卡需要取得B以上评价；或者获得20个勋章之后也可以解锁
汉克（第二套服装）	LV.5的第五关卡之前的所有关卡取得S以上评价（包括LV.5的第五关卡）
巴瑞（第二套服装）	LV.5的第五关卡取得SS评价通关后出现；或者获得20个勋章之后也可以解锁
克劳萨（第二套服装）	LV.5的第五关卡取得S以上评价通关后出现
威斯克（第二套服装）	全任务完成后获得

龍が如く OF THE END

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：如龙 终章		2011年6月9日	
	动作冒险	SEGA	7980日元	日语
	蓝光	1人	720P	17岁以上

第一部 秋山駿

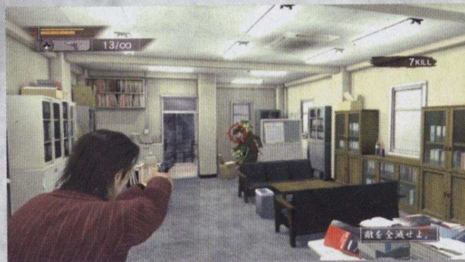
□文／宇多田

第一章 勃発

第一部控制的角色是四代当中的秋山骏，剧情过后向着地图提示的方向前进，没走几步就会遇到一个老人上来搭话，他就是历代的师匠古牧宗太郎，老人会交给秋山骏觉书，并且获得50点经验值。来到地图提示点之后会触发剧情，一个神秘男子出现，剧情中这个红眼兄弟一个人搞定了一屋子的黑社会，身上挨了那么多枪甚至都被爆头了还一副大丈夫的样子，最后黑帮老大也被感染成了丧尸，其实这段剧情就是试玩版中一开始的剧情，只不过试玩版没有这么详细的过场动画而已。剧情之后开始了本作的第一场战斗，当然第一次战斗习惯性的是教学战斗，玩家只要按照系统要求的去做既可，首先我们要按方块键攻击敌人十次，之后是使用L1键装填弹药三次，最后我们要按住R1键移动五秒钟，这样本次教学战斗就结束了，接下来我们要做的就是利用刚才系统讲解的方法干掉眼前的这些丧尸。剧情之后我们需要回到秋山骏的事务所，剧情完毕之后本章也就结束了。

第二章 隔離された街

本章开始后秋山骏经历了昨晚的时间居然可以看着XX杂志睡着，醒来后发现小花发烧了，这时候有人敲门，不用想又是丧尸来捣乱了，本次战斗依旧是教学关卡，首先是按×键的回避三次，之后是压下R1键按○的踹人攻击五次，接着走到可以拾取的场景道具旁按○拾取道具，再按□攻击敌人五次，屋子里有一个可以无限拿出高尔夫球棒的袋子，全部完成之后干掉剩下的敌人既可。小熊在这里遇到了一个好玩的事情，有一个女丧尸卡在了沙发里摆着一个帅气的Pose一动不动，就算我用枪瞄准她的头部人家也是无动于衷，那我只好不客气的来个爆头了。



剧情中秋山骏把小花带到了之前四个男人搞基的秘密基地（误），之后我们需要控制秋山骏去柄本医院，这时候系统会教导我们使用R2键精确瞄准射击，可惜我早就知道了，本作别扭的使用左摇杆控制准心移动，玩惯了FPS的玩家可能需要适应一下。搞定站在车上跳舞的两位仁兄之后应该会升级，我们可以使用升级时获得的技能点强化角色，方法是在暂停菜单中选择第四项能力确认，这里建议习得战斗能力的第一项“ヘッドスナップ”，这个技能是让玩家近距离瞄准敌人的时候自动锁定在头部，可以更容易的爆头。习得新技能之后就可以继续前进了，这时候的神市町已经是丧尸的天下，按照我截图中所示的位置进入建筑内部，这里有很多丧尸哦。

在建筑内我们会拾到一些回复性道具，在一个窗口系统还要求玩家击破黄色的汽油桶，在这里我邪恶了一把，既然大家站着一动不动的我就挨个爆头



好了，剩下几个站在版边打不到的最后用汽油桶炸死（其实用汽油桶瞬间炸死敌人的连杀经验值也不少），汽油桶爆炸也给我们炸出了一条前进道路，来到一个比较大的屋子时会涌进来大量的丧尸，场景中的各种道具可以很好的利用一下，这里顺利的话还能解锁一个使用场景中道具次数的奖杯。之后会来到一个有木栏封锁的屋子，击败背后出现的敌人之后破坏木栏，前进到一个一群丧尸围着汽车的地方我们需要随便干掉几个敌人，攒满必杀槽之后就可以使用本作中的必杀技，方法是按下△发动，之后QTE。继续前进出发剧情，之后按照地图提示地点来到DVD屋，在这里遇到长谷川小姐，之后开启本游戏的指令系统，在暂停菜单的第六项任务中可以查看指令任务，完成指令任务可以获得对应的点数，之后可以用这些点数和长谷川小姐兑换一些道具，另外第一项是本作的分支任务，每名角色有15个分支任务，总计60个，相比之前的游戏少了很多，本期因为杂志页码的原因只能收录游戏主线流程攻略，分支任务等相关信息需要在下期杂志中和本游戏其他需要研究的地方一并补完，不便之处尽情读者谅解。前往地图提示的屋子之后就

©SEGA

可以查看之前战斗的评价了，我们可以看到本作中战斗评价有时间、杀敌数、命中率、受伤程度、爆头杀敌数以及必杀杀敌数，因为做攻略要打一会码一会字，所以时间方面还真够可怜的。



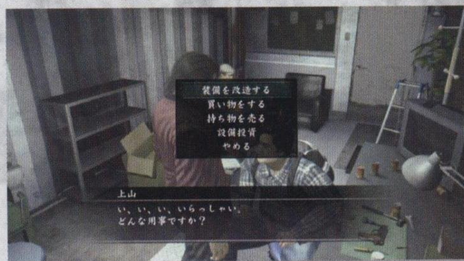
剧情后玩家可以获得两种新武器，装备之后和长滨对话选择第一项就可以继续剧情了，这时候我们有了同伴的帮助，在战斗中按下L2可以给队友下达指令，从上到下分别是自由作战、主攻以及援护玩家，这里我们随便给他下达个指令即可。之后按下L2键加○可以给同伴恢复体力，之后来到地面我们会习得双人合体必杀，继续前进以后会遇到**デカマッチョ**（以下称为飞侠），这家伙移动速度超慢，但是攻击力大得惊人，弱点在头部，这里杂兵很多，作战区域却很狭窄，千万不要在这里领便当了，建议一开始就用必杀瞬杀大部分的杂兵，之后只剩下傻大个就好办了。



进入下水道之后道路并不复杂，敌人数量却不少，在这里我们会遇到一个金发美女**ナキオンナ**，这家伙还是远距离干掉就可以了，不然惹怒她的话她会叫来很多小弟，接着又是一大帮的丧尸，全灭之后调查梯子出发剧情，在隔离带以外的地方人们依旧过着正常的生活，好像根本不知道另一边发生了什么一样，和长滨对话之后本章正式结束了。

第三章 感染拡大

本章开始往目标地点移动途中会遇到胖子上山，这次是弟弟，他会带玩家来到那传说中的武器改造车，在这里可以改造玩家的装备，而且还有历代存在的小屋，在小屋里可以回复体力，存取道具等等，所以这武器车是玩家以后经常要光临的地方。和上山对话可以选择装备改造、买道具、卖道具以及投资上山这里，投资之后等于提升这里的等级，可以买到更好的东西，改造更强的武器。



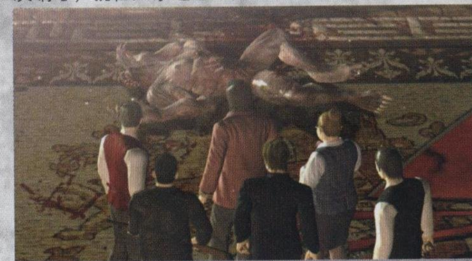
离开武器车遇到长谷川，剧情后和一旁的神市之盾成员对话选择第一项进入隔离区，这里我们要通过地下通道到达地面，之后再原路返回即可。前往柄本医院终于给花酱拿到了退烧药，花酱大丈夫？之后发生剧情来到了一个射击训练场，随便选择一个开始射击训练，结束后在门口选择第一个直接回去，第二个则是玩家自行控制，可以在神市町再随便转悠一下，我为了花酱的生命安全义无反顾的选择了第二项……转悠完毕来到我们之前来这里的井盖处选择第二项进入，按照来时的路线原路返回到公园处，系统会提示玩家右前方的通道可以进入，从这里出去可以省去的建筑物内绕圈子的麻烦，来到目的地之后发现屋内一片狼藉，花酱也不见了踪影，接着是本部分最后一场战斗，两个看似杂兵的敌人防御力比一般杂兵要高很多，再加上屋内战斗区域比较狭窄，所以玩家要多闪避以防被逼入死角，战斗结束之后接到花酱的电话，出去之后遇到新类型敌人**チビザル**，这种敌人速度很快，当他接近玩家的时候会使用飞扑或者滑铲，所以看到他近身之后要迅速翻滚躲避，根据地图指示的目的地前进，在地下停车场会有一处有军用武装车的地方，利用车上的重机枪清空前方道路上的敌人，之后进入井盖。地下水道有一处要破坏多处障碍物的地方，这里建议留一个先搞定后面众多的杂兵，之后来到地面触发剧情，再次和长滨合流，这里玩家会被前后夹击，前面是众多的杂兵，背后还有一个**デカマッチョ**，干掉他之后一路向下来到地下二层发生前进不能的剧情，之后返回上一层，地图上会出现新的目的地指示，通过变电室之后来到**ミレニアムタワー**一裏，这里的敌人数量真的可以叫做丧尸无双了，系统会要求我们躲开敌兵直接冲到目的地，不过我在这里利用**ミレニアムタワー**裏西侧的栏杆区域卡住了大量敌人，之后用冲锋枪扫射真的很爽啊，前往目的地后触发剧情本章结束。

第四章 新たな謎

剧情后解锁任务中的第三项**アンダーグラウンド**，这部分和主线并不冲突，我将会在下期杂志中详细补完相关资料研究，在正常的神市町补给完毕之后就可以喝长滨对话选择第二项前往隔离区，进入这个区域调查电梯发现没有供电，之后继续深入来到配电箱打开电闸，外面会出现一只**デカマッチョ**（这名字太别扭以后简称泰坦），干掉之后进入电梯，电梯里会掉下几个杂兵，之后开门还会有大批丧尸在门外等候，前方还有一个泰坦和飞侠，这里很容易领便当，大家一定要小心（本作这该死的视角），这里和敌人迂回比较简单，之后有弹药补给，触发剧情之后发现卡在储物柜里出不来的花酱，搞笑的情节过后就是秋山骏这部分的最终BOSS战，你确定这对手不是BIO里的舔食者吗？



这个BOSS很简单，屋子很大，和它保持一定距离绕圈即可，当它爬在墙壁上更是绕圈攻击的好时机，消耗掉它一排血槽之后它会钻进天花板，这时候只要不站在有洞的天花板下就不会被攻击到，接着它又会重复之前的动作在墙壁上爬来爬去，当玩家将它击落后可以近身瞄准它腹部的红色弱点猛攻，这样会对BOSS造成很大的伤害，反复几次即可将其击倒。之后剧情中花酱发现这个怪物并不是简单的丧尸，而像是人工培养制造的东西，怪物身上有奇怪的装置以及编号，就在大家迷惑不解时秋山骏章结束……



第一部·完

第二部 真島吾朗

第一章 狩る者

本部控制角色变成了真岛吾朗，他也是我个人在如龙游戏中非常喜欢的角色，一开始剧情中东城会发现了前近江联合乡田组组长乡田龙司依旧活着的信息，感觉到近江联合可能最近有所动作的东城会六代目大吾下令东城会全体戒备，而真岛吾朗则回到自己的屋子里看起了丧尸题材的电影，正当看得兴起的时候没想到真的丧尸攻过来了，真岛貌似很开心的投入到了战斗当中。这里的路线都是一本道，有分支的地方都被杂物挡住了，所以不会迷路的，在一个房间里遇到自己的组员对话之后原路返回，会遇到新敌人**メタボ**，这种东西近身之后会自爆，自爆会让它周围的丧尸进入疯狂状态，这里走廊比较狭窄杂兵众多，建议吸引到门口利用空间卡住杂兵逐个击破，一路来到电梯处调查电梯，等待电梯的时候会有众多杂兵，建议用散弹枪突围，这里需要清空杂兵电梯才会到，首先集中火力干掉可以召唤丧尸的金发女，之后杂兵就好办了，乘坐电梯到大厅，这里的丧尸不比上面少，而且系统更直接的告诉我们全灭敌人，建议玩家站在电梯出口攻击，出去很容易被丧尸围观……两个**メタボ**（自爆胖子）也可以远距离击破，之后按照地图指示方向就可以离开大厦了。出去之后首先在旁边得箱子补给装备，之后前往地图提示点就会遇到BOSS。

BOSS战开始后我们可以看到前方有一辆坦克，先把BOSS引到离坦克远一些的地方，之后再进入坦克，不然BOSS离坦克很近的时候他会把真岛吾朗抓下来，攻击力非常打，而且我们的攻击有可能对其造不成伤害，进入坦克之后连点○键装填弹药，下方的红槽满后瞄准BOSS的头部按□发射，全部五发炮弹



用光后下车，这时候BOSS身上的岩石也应该都掉了（没有掉说明你五法弹药没有全部击中敌人，这时候只能再继续攻击，这时候只有攻击怪物头部才可以造成伤害），还露出了胸口的弱点，接下来就是一边躲避BOSS的攻击一边攻击怪物，最好是瞄准胸口的弱点射击，这里的伤害值比较可观，BOSS的攻击无非就是挥臂以及冲击波，不要离它太近，看到怪物咋地就侧向翻滚即可躲避。一阵攻击过后BOSS会举起路边的汽车，这时候如果玩家必杀槽满的话可以释放必杀技，不过要离它远一些，不然汽车的爆炸会波及到玩家自己，反复几次就可以击败这个BOSS了。

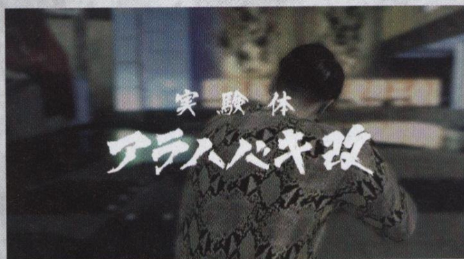
战斗过后真岛接到神秘电话，之后朝着新的目的地前进，路上有一辆装甲车中有补给品，继续前进会遇到新敌人**トライバル**，这种敌人就是一个武术家啊，而且闪避超迅速，玩家可以在他连续闪避动作之后有一个向后闪避的动作，这时候用散弹枪攻击效果不错，或者用场景中的道具一通乱抡，在剧场前通り北侧有一个小铲车，开车撞丧尸感觉不错还能解锁一个奖杯，之后来到目的地本章节结束。

第二章 正義の味方

本章开始后朝着地图指示点前进，因为很多道路都封锁了所以有些绕远，还没有移动的目的地就发生了丧尸大批袭来的剧情，真岛不亏是真岛，就在别人都拼命逃跑的时候他却只身进入了隔离区对抗丧尸，之后继续朝目的地进发，进去之后会发现这里也被丧尸围攻，全灭这里的敌人后小弟会告诉真岛后面的门可以进入，之后又是一大批的敌人，这里绝对让你杀个爽快。来到提示点进入大楼内部，继续朝着提示点前进触发剧情后本章节结束。话说本章最后真岛居然被小女孩说的话弄的不好意思害羞了起来，太可爱了。

第三章 近江連合の男

本章一开始的情节让人无语，一群嚷着救组长的小弟开车把大厦守备的们撞开了，大批丧尸涌入，真岛和大吾同时感慨东城会都是群脑残，之后战斗开始。这里的敌人因为听到了小孩的啼哭所以变成了斗气状态（囧），一路来到厕所发现了一只哭闹的小孩，把她们就出来之后和大吾一起到一楼清空敌人，来到大厦外侧开始守卫大门的任务，屏幕上方会有为时一分半的倒计时，只要在这倒计时结束之前保护大门不被丧尸击破即可，右下角有我们保护大门的血槽，坚持完这一分半之后发生剧情，真岛吾朗被一个老爷爷丧尸咬了胳膊，之后会进行本章的BOSS战。



这个BOSS其实就是秋山骏那里最后一个BOSS的强化型，但是我实在没有看出它哪里得到强化了，隐形之后我们依旧很容易找到它，对着它用散弹枪一顿暴打，注意它的吐舌和飞扑攻击即可，两种攻击之前都有很明显的动作变化，注意在BOSS飞扑瞬间可以用必杀技，对BOSS的伤害值相当可观。

BOSS战结束之后真岛和大吾一起来到了地下水道，大吾这应该是第一次来到塞の河原，一路上杂兵众多，变异体杂兵也很多，注意这里有很多喷火器，用来对付杂兵很不错，同时还能解锁一个奖杯，全灭敌人之后出现评价画面，接着来到塞の河原，这里有卖丧尸血清的，大吾嘲笑这东西没用的时候真岛露出了一丝难色，看了看自己手臂之后去找花屋，剧情过后本章就算是结束了。

第四章 決戦

在门口选择第二项出去，在这里遇到了秋山骏，之后进入地下水道，从这里来到儿童公园的地上，这时建议先去补给一下，来到棒球馆门外和秋山对话，之后进入双人联合对抗出现的巨大BOSS。

这个BOSS嘴上长了双手……它的弱点也在腹部，不过因为怪物的结构像一个虫子，一般正面很难看到弱点，侧面到是可以看到，但是想要攻击到也不是很方便，所以这里建议玩家用真岛吾朗的散弹枪大范围攻击BOSS，伤害还是很大的。另外BOSS的爪子普通状态也有攻击判定，所以就算BOSS没有攻击



也不要碰到它的爪子，敌人攻击之前都有明显的准备动作，看准时机躲避即可，攻击到一定程度之后会有特殊剧情，之后BOSS的攻击变的更平凡，之前的一次爪子横斩也变成了连续两次，一定要记住闪避第二次攻击，而且玩家要注意秋山骏的血量，不要让他战斗不能，因为他在场上是可以帮助玩家吸引BOSS的攻击的，最后秋山骏扔过来的手雷是有QTE的，第一次打到这里我不知道有这设定，早早把手柄放下等者看BOSS归西，没想到手雷没打到，还被BOSS一抡直接送去领便当，这叫我情何以堪……



BOSS战之后有很长一段剧情，大吾和近江联合那边的头领对话，那边表示对这一系列的事情一概不知，而关于乡田龙司则表示这个人几年前就被扫地出门了，他的一切行动都和近江联合无关，在真岛吾郎和秋山骏这边，虽然搞定了BOSS，但是大批的丧尸还是让两个人陷入被动，而真岛被咬伤的手柄则又开始流血，就在这紧要关头一个熟悉的身影出现在两人面前，他就是之前关西关东大战败北的乡田龙司……



第二部·完

第三部 郷田龍司

第一章 龍を捨てた男

剧情中我们可以看到乡田龙司的右臂整个变成了机械武装，第三部游戏控制的角色就是我们大家久违的龙司了，这个人是如龙整个游戏里面我最喜欢的，一直以为在二代最后龙司已经死掉了，可是这次他居然是以这样一种方式回归，看着桐生一马并没有太大变化的脸蛋，再看看龙司，为啥咱老的如此之快呢？剧情过后马上进入战斗，龙司的专有武器就是这个巨大的机械手臂了，这射速这感觉实在是太爽了，按住□可以瞬杀眼前的这些杂兵，之后又是剧情，从中我们可以看出现在的龙司已经是一个在拉面店帮忙并不想再次参与极道的人，剧情过后我们需要前往纸条上指示的地方，一路上遇到的敌人都需要干掉，不然没办法前进，进入建筑以后要多加小心，这里的走廊很狭窄，还有两个速度型的变异体会捣乱，建议使用走廊里的电锯对付这两个家伙，之后进屋子更是一片混战，这里不建议使用龙司的机关枪，因为这武器装填弹药时间比较长，很可能被敌人攻击到，而且这里的敌人防御力超高，拾取屋子里的道具攻击可以一打一大片，后期剩下几个用手枪边走边打，剧情过后朝着新目的地前进，路上会出现救自卫队的情节，之后就是在剧场前广场的一片混战，老地方还有那辆铲车，这个用好了可以秒杀那些变异体敌人，全灭这部分地方之后自卫队的两位表示自己不行了，剩下的只能靠咱们自己，一旁的装甲车可以补给弹药，然后全灭一旁的杂兵就可以看到评分画面了。

看到前方道路被堵住的龙司发现了一旁的坦克，进入坦克却发现这车没有弹药了（之前被咱们真岛吾郎大哥全部打光喽），这时无线电中广播有弹药补给车，朝目的地前进去领取弹药，路上会遇到两种新敌人，一种是会飞的**ハネオトコ**，这种敌人会吐酸液攻击玩家，建议用龙司的机关枪不给敌人喘息的机会一



路打到死，这里不要使用精确瞄准，盲射效果更好，之后还会遇到一种石头怪，我们要利用场地中的爆炸物，爆炸对它的伤害很大，继续前进发生剧情，玩家要拯救两个被丧尸追赶的人，之后和他们一起来到坚生会，这里可以补给弹药，之后选择第二项出去，现在玩家需要到中道通り、泰平通り、天下一通り这三个地方救三组幸存者（需要分别带回监生会），具体位置如下图所示。







把三组幸存者都带到监生会之后就可以继续前往咱们的目的地了，来到一个地方之后会提示一旁的小铲车，驾驶这辆小铲车去移动左边的集装箱，这游戏好不容易有个解密，不过很简单，先把那个一层的箱子搬起来，你就会看到它后面还有一个一层的箱子，把现在车上搬运的这个放到上面，然后再把堵在路中央的两层箱子搬到最开始一层箱子的位置，道路就可以前进了，来到指示地点搬取弹药，玩家要注意小铲车的燃料，要在费光之前搬运完成才可以，把弹药搬运到坦克处之后炸开闪光的隔离桩之后发生剧情，剧情中有一个叫浅木的mm和龙司搭话哦。

第二章 甘美な死

一路南下会有一个导演上前搭话，这是一个分支任务，在这里就不详细说明了，我会在下期杂志总一并登出，从南边来到目的地进入建筑，龙司来这里是想提醒他们小心那些丧尸，但是丧尸来的时候龙司最后才出手，看样子他对东城会还是没有什么好感啊（笑），之后就是和这些变异成丧尸的东城会成员战斗了，屋子里面有很多桌椅板凳，好好利用。之后出去朝新的指示点移动，在一个小巷子里我们会被之前遇到过的那两种新敌人包围，这时候迅速躲到一边的小路里，滚啊滚的石头人就会卡在这里不停的滚但是却进不来，后面飞着的敌人也进不去，清空里面的杂兵就可以回来收拾这两个卡主的家伙了，对付这个石头怪随便搬一个自行车两下就搞定了前方道路起火，破坏一旁的栅栏从建筑物上前进，见到了系列经典的如花姐姐，这里我们要帮如花姐姐去救那位快要死了的男子，原路返回找到男子之后发生剧情，接着再原路返回才能离开这里，好累这里会有一场恶战，左右夹击中有许多的自爆胖子以及飞着吐酸水的敌人，建议玩家先用必杀攻击右侧的瓦斯管，总之这里地方小杂兵多，做好多次尝试的准备吧。全灭敌人之后进入亚细亚街，遇到小男孩之后对话选择第一项，继续前进从楼梯进入一个房间，这里会出现大批丧尸，全灭之后来到角落的箱子处，和箱子内的东洋人对话之后继续前进，救出一个正在被丧尸围攻的亚洲人，继续深入救出一个中国人，然后又是一个亚洲人这里地方不大可是要救的人还真不少，这里地形非常狭小，很难看到岔路，我们要依靠左下角的小地图，最终到达指示地点即可结束本章。

第三章 師匠の教え

本章开始后先到附近的电话亭或者超市补给一下，因为接下来是一场BOSS战，来到提示地点和门口的男子对话选择第一项进入屋内，没错这里就是前几作看钢管舞的地方啦，不过这次在这屋子里面却酝酿着一起阴谋，遥被捆在了舞台中央的柱子上，剧情中龙司这些年一直打工的拉面店老板也被残忍的改装成了变异体，乡田龙司无奈只能拔枪。



BOSS已经变的面目全非，首先我们要抓住时机攻击它触手上的红点，这里是目前唯一可以对其造成伤害的地方，攻击几次就坏破坏该触手，这时候BOSS也只会使用触手攻击，看准触手瞄准的方向反向翻滚躲避即可，被触手碰到伤害值很高，场地上的沙发最好也不要使用，近身被碰到依旧是有伤害判定的。这个BOSS和之前几个相比厉害了很多，记住打断的触手会在地上，这时候要补上一枪，还有进门之前门口的侍卫给的手雷在这里也可以用一下，击落BOSS的四个触手即可进入本次战斗的第二回合，这时候BOSS开始钻地，相比前一回合这次BOSS感觉弱了很多，现在只要攻击到BOSS都会对其造成伤害，这时候BOSS的攻击都很好躲避，直线地刺侧翻滚即可躲避，圆形地刺站在原地不要动就不会被攻击到，这时候还是攻击敌人的最好时机，扔石头更是只要翻滚即可，当BOSS飞出来也是翻滚即可，记住即使翻滚之后也不要碰到BOSS的触手，慢慢消耗完BOSS的血槽之后，在BOSS飞出瞬间发动必杀技就可以终结这场悲哀的战斗，战斗之后我们可以看到乡田龙司对自己师傅的告别，近江联合那该死的混蛋居然这样对待自己之前的组长，实在是不可饶恕。



第四章 神室町崩壊

本章开始后的提示点就是一场BOSS战，建议玩家先去补给一下，因为乡田龙司的弹药消耗非常之快，之后前往提示地点选择第二项开始BOSS战。



这场战斗中有两个之前会隐身的舔食者以及一个变的更大个头的石头巨人，这里没有坦克，所以巨人身上的巨石只能通过我们自己破坏，即使在前一场战斗中消耗完全部弹药也无妨，这里场地中有许多子弹补给，而且和前一场BOSS战比起来这场战斗真的是太小儿科了，先搞定那些碍事的杂兵，之后专心对付三个BOSS，我是先集中火力攻击的石头巨人，因为它的冲击波实在是很讨厌，当巨人身上的岩石掉了之后快速瞄准其胸口的弱点猛攻，没几下这个BOSS就归西了，剩下的两个隐形怪物更简单，依靠连射速度极快的机关枪可以轻松搞定，场地中还有几个汽油桶可以利用，不过我没有用到就搞定它们了，本场战斗结束后剧情中我们看到游戏一开始的情节，我们知道传说中的桐生一马即将登场了。

第三部·完



第四部 桐生一馬

第一章 神室町へ

本部终于可以控制咱们的一贯主角，传说中的极道男人桐生一马，剧情中桐生一马高调登场，这和他一贯的低调很不相符，看来遥对他来说真的是最最重要的存在，不是因为她是自己心爱的女人的孩子，而是因为她是和自己一起一路扶持至今的同伴……在东城会小弟舍命相助下桐生一马进入了隔离区，这两个开车的人才配得上是东城会的小弟，之前真岛吾郎部里面的那几个实在是让人无语。剧情之后开始战斗，感动的是桐生一马居然依旧使用的是拳脚攻击，但是在丧尸面前这招貌似不怎么管用啊，随便打一阵子就会发生剧情，之后又接着战斗，依旧是战斗一会就会发生剧情，之前和龙司搭话的美女军官出手相救，剧情之后在地下停车场遇到了之前帮助过秋山骏的长滨，但是不幸的是长滨被丧尸咬了，这时浅木要杀死长滨被桐生一马阻止了，接着是和长滨的战斗，本战毫无难度，只要一次次的将长滨的体力消耗光就会发生剧情，我还以为桐生一马这样可以使长滨恢复正常，可没想到最后还是得用枪爆头，本来长滨可以舒服些死去的，桐生一马你太残忍了……

第二章 甘美な死

一开始我们需要做战斗准备，可以去上山的武器车买些武器，去超市或者药店买一些恢复用的道具，之后准备完去找浅木，对话选择第二项出发，之后就是朝着目的地一路杀敌了，要注意桐生一马的章节中变异体怪物很多，稍有不慎就有丧命的危险，一路来到东城会的新大厦，进入之后发现这里也全都变成了丧尸的天下，进入建筑物中上二楼来到提示地点的屋子，之前横扫东城会小组的林登场，后面还有一大批变成丧尸的自卫队，他们的攻防都要比一般丧尸强很多，不过利用场景迂回作战还是比较容易的，中期会出现可以召唤丧尸的金发女，这个一定要优先干掉，全灭敌人剧情中和真岛吾朗会合本章结束。



第三章 事件の全容

本章一开始我们有两个同伴，但是不能对真岛吾朗下达命令，一路上干掉敌人之后会发生剧情，真岛吾朗下楼去吸引火力，而玩家需要在楼上用狙击枪帮助真岛吾朗突围，全灭敌人之后就可以仅需前进了，出了大厦紧接着就是一场恶战，整个广场都是杂兵，里面大部分都是自卫队，全灭敌人之后剧情中真岛吾朗告诉了桐生一马自己被丧尸咬过的事情，这时候真岛吾朗选择一个人留下，让桐生一马和浅木去和别人汇合，交代完后事之后真岛转身离开。接下来又只剩下桐生一马和浅木两个人，我们再一次来到了这个地下水道，敌人和上次相比多了好几倍，要多多利用场地中的汽油桶以及火焰喷射器，并且注意不要让浅木领便当，因为有个队友在身边真的可以帮很大的忙，走到地下水道尽头全灭敌人后就可以来到赛の河原，遇到秋山骏之后来到花屋这里，剧情中幕后的黑手DD的情况我们大概就清楚了，这时候大批丧尸侵入赛の河原，做好战斗准备后和秋山骏对话选择第二项后就可以出去迎战丧尸，我们要在这里坚持三分钟，而每一分钟都会出现一两个变异体来捣乱，这里地方十分狭小，而丧尸数量多的可怕，一定要及时回复体力以免扑街，这里不要指望可以全灭敌人，不死就不错了，被打倒在地千万不要着急着起身，能耗一些时间，坚持完3分钟引发剧情接着要通过很短的一截地下水路，但是这里的敌人配置依旧是变态的不行，之后来到地上爆发BOSS战。



这个BOSS是飞行系的，在这里先告诉大家，这个BOSS绝对会让你想砸手柄，我玩如龙这么多年还没有如此郁闷过，天上飞的不好打就算了，两个脑残队友不一会就会扑街，救活了继续扑，好不容易找到时机用狙击枪瞄准BOSS了，还没等你开枪旁边的丧尸就会打断你，这里大概说一下打法，这个BOSS在空中可以连续释放旋风，而且还会时不时的来个俯冲，外面的弹药补给箱里有狙击枪，在BOSS落在建筑物上不动的时候玩家可以用狙击枪瞄准它胸口的弱点攻击，废掉它一格血槽之后它会开始召唤丧尸杂兵，放心这些杂兵是无限刷新的，别指望可以打完杂兵专心对付BOSS，这里建议玩家找到一个地方就不要乱跑了，乱跑会引来无数的杂兵，所以呆在一个地方不动杂兵会少很多，远端的丧尸也不会攻过来，这时候用狙击枪攻击BOSS比较容易不受到干扰，建议玩家站在道路远端的弹药补给箱附近，不然这个BOSS真的让人抓狂啊！

第四章 疾走

本章非常爽快，浅木驾驶装甲车，而我们则控制重机枪消灭道路上出现的敌人，左上方是装甲车的血槽以及机枪的热度，机枪过热就会变成等待冷却状态从而不能射击，所以玩家一定要时刻注意不要让机枪过热，路途当中会遇到两个巨型岩石巨人，这次的怪物血槽数量多的令人咋舌，但是还好重机枪威力巨大，瞄准巨人胸口的弱点连续攻击可以对怪物造成极大的伤害，要注意它会举起石块或者汽油桶扔向玩家，这时候要在空中尽快击破石块或者油桶，另外对付巨人的时候两边还经常有扔火瓶的杂兵，这东西只要出现就瞬杀它，不然火瓶会对玩家造成连续伤害，还好装甲车的防御力很高，击破两个岩石巨人之后触发剧情，时隔多年桐生一马和乡田龙司再次相遇。





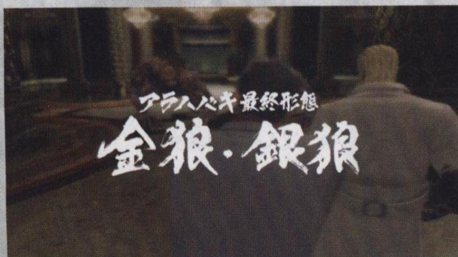
第四部·完

最終章 THE END

终于来到了游戏的最终章，剧情中真岛吾朗发现了桑拿，他打算去里面把身体内的毒素逼出来，而桐生一马这边则获得了超帅气的一把狙击枪，如果我没记错的话这东西是对装甲车专用的狙击枪吧，桐生一马你的臂力让小弟汗颜啊！剧情之后可以自由活动建议先去补给一下，准备好了与龙司对话选择第二项，之后再选择第二项，这样就可以出发开始最终一战了。一路前进遇到的敌人数量绝对对得起最终战，来到目的地大楼（永远都是在这个大楼），在楼下需要全灭敌人才可以进入，这里建议对付变异体杂兵用桐生一马新获得的狙击枪，几乎命中都是两枪一个，之后对付杂兵冲锋枪效果很不错，楼下还有一个弹药补给箱，多加利用。全灭敌人之后进入大楼内部，这里走廊狭窄，用狙击枪会有意想不到的效果，下楼之后全灭敌人即可触发剧情，之后继续一路向着指示点前进，这里道路比较迂回，遇到变异体不要考虑就用狙击枪吧，不然会很麻烦，一路上记得补给回复，来到一个地方龙司会让玩家保护他放下消防隔离门，继续前进唉实验室可以使用激光攻击敌人，继续前进来到真岛组事务所。和真岛组小弟对话之后出去向新指示地点前进，这一路上的杂兵不需要全部干掉，来到仓库调查桌子之后返回真岛组事务所，这里关于保险箱的密码又是一个解密，自己看看能算出来吗？密码是3538，打开保险箱之后接着出去前往58楼目的地，来到目的地发生剧情，最终战陆续展开，首先是之前横扫东城会事务所的林宏。



这个BOSS攻击方式比较简单，飞扑的时候侧闪避即可，攻击一定次数之后它会吐舌头缠住龙司，这个时候会有QTE提示，没按到的话会被飞过来的龙司压倒，之后BOSS喜欢跑来跑去挂在屋顶上，这时上前给一枪就可以把它打落在地，敌人会有很长时间的硬直，用狙击枪瞄准BOSS背后弱点攻击，当BOSS血量低于一定程度之后它会抢过龙司的手臂进行攻击，这时候被打到伤害也不是很大，用狙击枪打几枪就可以搞定这个小BOSS了，之后进入剧情动画。



全灭屋子里的敌人之后，之后前进依旧是帮助龙司放下大门，一路上干掉众多的敌人在一个楼梯间有补给箱，补给完毕上楼选择第二项后开始本作三连战，剧情中桐生一马终于救出了遥，第一场战斗是两个杂兵变异体“金狼”和“银狼”，打法和之前一样没有什么难点，我就不多说什么了。



第二场BOSS战是和二阶堂哲雄，这个之前乡田龙司的小弟最后被DD背叛变成了最新型变异体丧尸，看似瞬闪的二阶堂其实不是必杀的，在他抓住龙司的时候是最好的攻击时刻，攻击到一定程度的时候BOSS会化为很多血水，这时候会有一个心脏飘在空中，无视杂兵找到这个心脏攻击即可让二阶堂再次出现，如此反复就可以搞定，注意二阶堂的手臂机枪一定要利用场景中的石柱躲避，这招的攻击力大的惊人，另外场景中有弹药和回复药补给，不拿白不拿啊。搞定这个形态的二阶堂之后发生剧情，二阶堂华丽变身成为巨人，这时候乡田龙司为了保护遥也被压在了巨石下面，接下来的最终BOSS战就只能靠桐生一马一个人的力量了。



最终BOSS战就是巨大化的二阶堂，看着个头很大其实很好对付，用狙击枪攻击效果很好，玩家只需要注意BOSS的拳头攻击及时躲避即可，如果被打到一定要及时回复，这一拳的攻击力可是相当惊人的，攻击一定程度之后BOSS会抓住桐生一马，这个时候会有QTE，挣脱之后BOSS攻击会狂暴化，这时候像侧面移动可以躲避攻击，其实我站在BOSS双手重剑也么有被攻击到啊，继续攻击几次浅木会送一箱子手雷过来，这时候看到BOSS张嘴吸气的时候R2瞄准BOSS嘴部扔一颗手雷进去，之后浅木又会扔下一个重型火箭炮，瞄准BOSS开启的胸腔一炮就可以结束战斗了，之后就是本作的结局CG，话说本作结尾还真够搞笑的，首先是DD的直升机，我看到那长长的梯子还说这驾驶员脑子有毛病吧，最后发现开直升机的居然是秋山骏，这样我就能理解那长长的梯子了，之后就是真岛吾朗的花粉症以及假牙事件，具体我就不剧透了，喜欢本系列游戏的玩家有机会一定要尝试一下本作，话说如龙第一次主题曲可以听，结局的字幕效果也很不错。



结语：这次攻略就到此为止了，因为页码问题本期只能放出本作的主线流程攻略，下一期杂志中会对本作其余所有相关系统进行补完，这里先剧透一下，小熊会在下期为大家带来本作全分支任务攻略、全指令及特务、全小游戏攻略指南等等，只要游戏中有的我尽量都会收纳进来，因为杂志时效性的问题，不能在这期一并为玩家献上真的是很对不起大家，废话不多说，下期补完绝对让您满意。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
06.06-06.20



主任 宇多田

这半个月的时间我整个人都佣兵+如龙了！首先说说这期《生化危机 佣兵3D》的攻略，从最初定的四页写到了六页，之后又加到了八页，最后就是大家现在看到的十页，外加自己专栏也是这游戏的相关内容，喜欢BIO的玩家们千万不能错过了！再来说说《如龙 终章》，这蛋疼的游戏盗版玩家在正版发售的前一天就玩到了，而我却在11号晚上才拿到游戏，因为截稿日期的原因这期本作攻略先上最主要的，下期小熊还会来一个补完，绝对对得起如龙骨灰级粉丝的头衔！



科员 小沛

PSN港服终于恢复了，激动之余回家第一件事就是下载SSF4AE，咱的格斗之魂仿佛已经燃烧起来了，在上不了网的这段时间有空便和宇多田同学对战3DS的SSF4，虽然依旧是我胜率较高但这小子水平慢慢进步了。上期说过很期待《永远的毁灭公爵》，但这阵子看到网上对本作恶评如潮，写下这些文字时我已经玩到游戏了，虽然游戏是要自己玩过才知道好坏的，但是本作真的有够……因为美版的《生化危机 佣兵3D》还没有发售，所以每天都在开心的蹭宇多田的说。



清洁工 蔬菜汁

E3游戏展，出现了好多新主机和新游戏，让人眼花缭乱、目瞪口呆，面对索尼新掌机的亮相，任天堂方面也不甘寂寞、放出了新主机Wii U的相关情报，一场跨平台的大战似乎就要打响，早在索尼新掌机还没消息的时候，任天堂的3DS就先出现，而这次又把新家用机放出，真是招招抢先，不过虽然抢得了先手，却未必能笑到最后，到底鹿死谁手现在下断言还很难预料，让我们拭目以待看看两家的新产品亮相之后再做定夺吧。



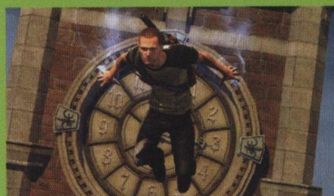
被研究 赤银

本期的攻略都被海K拿走了，于是赤银全扑到E3上了。话说最近一直有人不满，喷赤银的评分不够人性化（也就是没人性？）……于是这次赤银沦落到被研究了你们满意了吗？但分数其实科员、清洁工什么的身份其实无所谓。关键是你评价了什么、用什么样的心情在评价游戏。至少赤银是百分之一百二地认真在吐槽。体谅游戏玩家的心情？我也是玩家我的心情怎么没人体谅？好吧，其实我病得很严重，所以请不要期待我有正常人的发言。谢谢



31分

inFAMOUS 2



PS3
SCEA
2011年6月7日 1人
ACT 18岁以上

本作是2009年5月推出的PS3独占游戏《恶名昭彰》的续篇新作，通过大幅强化的图像表现与演出效果，以及更为刺激的动作系统与雷电异能，让玩家可以实实在在的体验成为超能力者的滋味。

推荐人群
- 喜欢前作的玩家；
- 破坏欲强的人；
- 偏向于高自由度游戏的玩家；
- 善恶分明的人

作为PS3独占游戏中的一员，本系列游戏受到了众多玩家的好评，本作再接再厉为喜欢本系列的玩家延续了这一优良口碑，在游戏中玩家可以惩恶扬善，成为城市的英雄；也可以胡作非为，成为这个城市的噩梦。众多的任务让玩家可以时刻保持游戏的新鲜感，而且官方同时发售的中文版让国内的玩家可以完全没有语言上的障碍，完全融入到游戏之中。

一个超人和跑酷的结合体。在本作中似乎不再受到约束，有点让我觉的是在玩GTA跑酷版，游戏中的过场也不再采用传统的漫画形式，对于一直不待见漫画形式过渡的自己来说这点是很满意的，游戏中用"电光"摧毁物体时的特效也做的十分精彩，游玩起来爽快感十足。主角在大半夜于房上跑来跑去的画面总让我第一个想到的是中国的飞贼，总的说来本作还是不错的。

画面比以前好了不少，锯齿也比1代有所减少，依然延续了漫画形式的过场动画和鲜艳的色彩搭配。主线任务有正邪两条线路，游戏系统会根据玩家做出的行为进行判定，比如杀害无关紧要的路人会使主角的罪恶感上升，为受伤的人施救则可以令正义感上升这样，增加了游戏的乐趣，但分支任务有重复。唯一略显不足的是CV配音演员换人，失去了原有的深沉和磁性。

其实我真的没有歧视欧美游戏，喜欢她们的人自可以称赞她们有多么闭月羞花、沉鱼落雁，与她们共结连理、比翼双飞。可是你们也不能强迫别人家的黄花闺女非去嫁个金色胸毛的白人大汉的不是？扯远了，来说本作。正邪两条路线的模式其实早就烂俗了，不过经典怎么用都是经典。赤银没有接触过前作自然无法比较，或许本作比起其他美式游戏有所不同，但终究还是那个框框。



31分

如龙 终章



PS3
SEGA
2011年6月9日 1人
ACT 17岁以上

本作是以黑帮恩怨情仇为主题的《如龙》系列最新外传，以颠覆系列作传统的「丧尸」为题材，玩家将扮演桐生一马在内的4名主角，面对神室町突如其来的丧尸危机，展开以枪砲对抗丧尸的激烈战斗。

推荐人群
- 如龙系列忠实FANS；
- 玩过试玩版不能自拔的人；
- 丧尸题材爱好者；
- 喜欢丧尸围城或求生之路的玩家

夸奖的话不多说了，编辑部就我一个是如龙死忠，所以我来说说本作的缺点，视角问题总让人感觉很别扭，视角规正总是得不到我想要的效果，有时在比较狭窄的地方视角真的让人抓狂，另外四个角色的等级以及解锁的技能都是共通的，相比四代单调了许多，四个角色四把不一样的武器但居然没有不一样的技能树，最后作为纯扯淡的外传剧情我就不较真了……

在本作中崩坏后神室町的画面很悲惨，背景的音乐个人感觉还是一般。游戏的内容是系列的强项，只是在有些的剧情处理上并不太完美，让人看到结果后有点苦笑。武器方面本人比较喜欢，每人可以携带四种不同的武器，还有一把是无限弹药的，如果不考虑评定的话，连续扫射也是很爽快的，游戏中遗憾的是本人喜欢的进身格斗在游戏中并不能时常用到……

本作中大部分舞台都是原来的神室町，让老玩家倍感亲切。游戏给人的第一感觉特像生化危机，拿着枪哔哔哔的内种感觉，射击要素中加入了灵巧制敌的技巧要素，玩家可以通过射击远处的油桶、机关给怪物以致命打击，而射击又分为瞄准射击和自动射击两种。不过主线和分支任务有些关联不够而显得苍白无力，但是战斗时的感觉却相当爽快，让人颇感到痛快。

龙如系列整体上的日本仁侠黑道气息还是很合赤银胃口的，百转千折的剧情和丰富的支线任务、迷你游戏都是系列的卖点。不过本作严格意义上讲似乎算不得是龙如系列的一员了，融合多种其他游戏的优点和噱头，说难听一点就是挂羊头卖狗肉的七拼八凑山寨抄袭。尽管如此，本作还是很有意思的。剧情、演出等充满欢乐。最喜欢临近结尾桐生大叔吼出的一声The End，点睛之笔。

24分

永远的毁灭公爵



PS3 X360

2K Games
2011年6月10日 多人
第一人称射击 18岁以上

本作讲述前作击退外星人而成为英雄的公爵在拉斯维加斯建起了自己的赌场，过着有钱人的生活，但是外星人再次入侵了地球并把公爵的女人们都掳走了，公爵再次为了地球和平与女人而挺身而出。

推荐人群
等了14年的人；
第一人称射击游戏爱好者；
喜欢幽默搞笑风格的玩家；
凑热闹赶时髦的人

"这游戏终于发售了"，这是我的第一感觉，我知道这游戏延期了14年很厉害，但是记得我还是个小屁孩子的时候也玩过前作，那时候小熊的感觉是"这游戏是在干什么啊"，也许是因为那时候的我还不能评价一款游戏的好坏，但是如今当本作摆在我的眼前我依旧是不知道这游戏为什么那么牛，在如今好游戏这么多的情况下本作素质着实一般，这是实话。

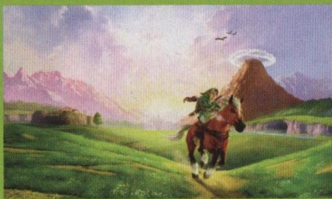
玩过本作后觉得这次的游戏剧情相当的简单，各关最后的BOSS设计缺乏亮点，BOSS战斗难度也过于让人抓狂，本作的画面虽有一定的提升，但也没有比之前好到哪去。战斗样式的反复也使整体游戏流畅感下降，射击部分多是无聊到自己都不知道在干什么了，虽说游戏中也不乏有着一些有趣的创意，网战也做得可圈可点，但总的来说等了这么久这质量也太……

时光飞逝十几年，当这款传说中的游戏真的来到我们面前的时候，却让人感觉有些陌生，钻牛角尖的主角，性格设计依然是上个世纪的偶像派，不管是射击要素还是联机内容都没有什么特别之处，游戏画面也没什么太留给人深刻印象的地方。大部分玩家尝试之后不禁有些怨恨制作公司的草率放出，如果它能够永远跳票下去，说不定会继续保持着某种神话金身呢。

大家为什么都这么不看好本作呢？实在难以理解。在我眼中它和其他美式游戏相比除了开发时间长一点，恶趣味桥段多一点之外，并没有太多本质上的差别啊？或许这和在欧美人眼中看亚洲人都是一个样有些类似吧。不过和十几年的等待相比，本作的质量确实有些辜负众望了吧。不过赤银本来也没抱什么希望，于是其实也无所谓了。一个神话结束了，下一个时代开始了。

33分

赛尔达传说 时之笛3D



3DS

NINTENDO
2011年6月16日 1人
角色扮演类 全年龄

本作是《赛尔达传说》系列首款3D化作品《赛尔达传说 时之笛》的强化移植版，游戏完全继承了当年广受玩家好评的内容与玩法，并配合3DS特性大幅翻新图像，添增3D立体显示等全新要素。

推荐人群
想重温经典的玩家；
喜欢日式RPG的玩家；
错过N64上原作的人；
赛尔达系列爱好者

作为FAMI通的第一款满分游戏的复刻作品，虽然这次没能再次获得FAMI通的满分评价，但是游戏再次将游戏提升了一个水准，本作不只是简简单单的从N64上搬过来，我们可以从游戏的任何一个细节中发现制作商的诚意，游戏很好的利用了3DS的各种独有功能，下屏的地图可以更方便的帮助到玩家，建议已经入手3DS的玩家千万不要错过本作。

复刻后的画面比N64上好出不少，但在游戏方面相比原作也没有特别突出的革新，各种创意的关卡的设计非常巧妙，开启3D时的纵深感效果表现也令人满意，游戏中贴心的各种提示也在游玩时带来很多的方便，在本作中还收录了使整个世界左右颠倒的镜像状态"里时之笛"模式，总的来说这款作品很容易把人带回当年的感动之中，核心玩家更是可以泪目了。

神奇怀旧风的游戏背景音乐再度唤醒对那个时代的美好回忆。游戏中通过下方触摸屏可使用更多的道具，而且更为方便。另外，配合下方的地图提示，能更方便找到迷宫的出入口和探险的捷径。陀螺仪的应用是本作的一个引人注目的特点，比如，可以看到更为宽广的区域，在使用道具时可以增添很多乐趣等等。总之感觉任天堂的复刻版，制作的还是非常有诚意。

其实吧，十几年前的满分游戏换到现在来真的算不上是满分了。很多好的创意几十年来也被各种游戏采用尽了。不过对于没有玩过原作的玩家或许借此机会体验一下曾经的神作也是个不错的机会吧。在3DS上优秀作品匮乏的现在，更是有3DS的玩家必玩的一款作品了。可惜赤银对林克同学的感情不是很深，对于十几年前的Q版人设也不是很感冒，所以对没3DS赤银还是算了吧。

29分

命运石之门 比翼恋理的达令



X360

5pb
2011年6月16日 1人
文字冒险 12岁以上

本作是《命运石之门》的姐妹作，故事在基于原设定的同时展开和《命运石之门》不同风格的剧情。根据副标题「比翼恋理的达令」可以看出本作将会以冈部伦太郎为中心，展开一段甜蜜的恋爱故事。

推荐人群
原作FANS；
文字冒险游戏爱好者；
看过动画并喜欢本作的人；
看过赤银关于本系列介绍的读者

估计大家还记得我对文字冒险类游戏不怎么感兴趣，前不久看到赤银用他刚买的小本玩PC版的前作，游戏中居然可以设定手机铃声这个太有趣了，而且本作的人设相当漂亮，是我喜欢的类型，但是对本系列我没什么发言权，喜欢文字冒险游戏的读者可以看看赤银对本作的评价，那小子可是个十足的文字控，还买了本作的正版游戏，看样子游戏素质差不了。

说实话根据动漫改编的游戏对于在下来说并不是很喜欢，特别对于这部动漫来说，我也是个追新番过来的，但这部动漫给在下的直接印象就是看不懂，在坚持看了第一集的20多分钟后便决定放弃了，所以对于改编的游戏也完全是没有什么兴趣游玩，对于喜欢这部动漫的朋友可以直接无视在下的言论了，请参考其他人的评价。特别喜好人士别喷我。

6月，是天闻角川进军中国平媒市场的日子，而同时也是这款角川games的游戏发售的时间。游戏的片头曲可谓是着实让人热血沸腾了一阵子，而同一时间段，本作的新番动画也正在日本热播。游戏的剧情设定诱人口水，所有的故事都围绕着中二病的大学生主角展开，这个整天脑子里充满了奇思妙想的家伙，却在圣地秋叶原组织了神秘团体……不错的AVG剧情游戏。

海K你没看过我之前的游戏介绍吧。再有你的评价里提到我这么多，总给人一种在凑字数的感觉吧。这游戏对于智商和理解能力、还有日语的要求比较高，没有自信的人还是算了吧。另外本作严格意义上讲不过是原作的Fandisk而已，补完原作的剧情和每个女主角最终获得幸福的结局。没有玩过原作的人果然感动要差得多吧。另外楼上菜汁叔的剧情梗概很不靠谱，大家不要轻信。

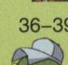
研究中心病历：

首先说一下E3，PSV加WII U两个主机抢尽了风头，不过肯定是前者更拉风，而游戏方面爆炸性消息只有《HALO 4》，总体来说这次的E3很不给力，还好折腾了两个月之久的PSN终于有些起色了，在E3结束之后的6月14号我们的港服终于也算是恢复了，小熊兴奋的上线一通更新，奖杯也可以同步了，但是我杯具的发现在我的好友中有很多人利用PSN瘫痪这段时间刷了很多奖杯神作，现在的等级大有赶超我的趋势，压力很大……但是目前港服还不可以购物和充值，我那NFS的追加包什么时候才能下载下来啊!

再来说说3DS，很多人在看了WII U的手柄控制器之后都担心3DS的处境，其实我觉得3DS的处境不会因为自家出的家用机控制器变得多么尴尬，现在之所以3DS的处境尴尬完全是因为它的定价以及PSV带来的压力，说实话老任主机赚钱这做法我们无权干涉，但是赚太多就有些说不过去了，要知道别人可都是在赔钱买硬件啊！究竟老任将会如何应对目前的局势呢？

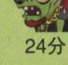
评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第十三期！这期杂志小熊累得是一塌糊涂，光攻略一项我一个人就干掉了16页，不过因为两款都是我非常喜欢的游戏，所以写攻略的过程中感觉非常开心，好久没有因为写攻略而如此爽快了。这阵子E3展会弄的编辑部热闹非凡，关于新主机新游戏的话题从来就没有停止过，但是说实话这次展会真没什么太让我兴奋的东西，包括WII U这个不伦不类的新主机，那手柄究竟是谁设计的啊！拿在手里和块板砖一样，要么就专心做掌机，要么就好好做家用机，两个合在一起不一定是好事，做不好会让人笑话你画蛇添足的（当然现在下定论还为时过早）。另外小岛秀夫也因为一些原因缺席了这次E3，关于MGS只有PS3的高清版消息以及3DS的三代复刻，FF也没有什么重大新闻发表，WE更是被FIFA的光环照耀的躲了起来，小熊最喜欢的三个游戏没有任何大动作这让我很是郁闷，不过想想也好，可以减少些来自钱包的压力……

最近3DS完全被佣兵霸占了，其他游戏根本没有放进机器的机会，这游戏真的很不错，前提你是一个喜欢生化佣兵模式的人，因为实在是太喜欢这游戏了，发疯的想做一篇最详细的攻略出来，所以码字码的一发而不可收拾，接连突破页码限制，最后甚至还和小沛商量把这期我的专栏砍掉，把页码留给攻略，可是遭到了沛总否决。不过老大就是老大，最后还是给足了我页码，小熊甚是感动……话锋一转回到我的专栏上来，既然这期有BIO的十页攻略，那我的专栏也来凑个热闹，所以本期「くまの部屋」主题就是“BIOHAZARD”。



全名克里斯·雷德菲尔德，《生化危机》初代的男主角，同时也是S.T.A.R.S. Alpha小队队员，S.T.A.R.S.是浣熊市的特殊警队，成立于1996年，其设立目的是为了应对城市日益复杂的环境里的严重罪案，恐怖主义活动和极端犯罪活动，同时也负责对事态进行评估。S.T.A.R.S.隶属于美国联邦保卫部门，因此在行政权上独立于所属的警署单位，第一个S.T.A.R.S.小队成立于70年代末的纽约。全称是Special Tactics And Rescue Service，其队员都是从辖下各部门抽调的精英分子，而活动经费支持主要来源于民间企业的赞助。而浣熊市的S.T.A.R.S.小队最大的经费支持来自于Umbrella这个邪恶轴心，所以有人说浣熊市的S.T.A.R.S.是雨伞公司的部队也不为过，但是克里斯等人其实并不知道事件的真相，他们都被威斯克这个队长蒙在鼓里。克里斯之前曾在美国空军服役，但因为顶撞上司而被开除。他的射击技术十分优良，经常获得队中射击比赛的冠军。洋官事件后前往欧洲调查安布雷拉公司。在《生化危机：代号维罗妮卡》中经过里昂联系前往南极安布雷拉秘密基地营救其妹妹克莱尔，还和之前的队长兼战友的威斯克进行了一场决斗，之后加入BSAA组织，在《生化危机5》中我们的主角回归到了克里斯身上，最后他和谢娃联手击败了变异的威斯克。另外关于克里斯还必须说一下他从始至终的搭档吉尔，两人之间的友情超越了一般的含义，但是玩家中间YY的情节却一直没有在游戏中上演，加之里昂和艾达这对死冤家，看来《生化危机》系列游戏不怎么喜欢那些明了的爱情故事，回想克莱尔好不容易有机会坠入爱河可男方直接领便当了，果然在《生化危机》中谈恋爱和开直升机一样可怕啊……

克里斯



全名吉尔·瓦伦蒂安，S.T.A.R.S. Alpha小队队员，担任营救和后援，拥有很高超的开锁技巧（在一代和三代中都有所体现）。在加入S.T.A.R.S之前吉尔曾经完成在美国陆军三角洲的拆弹训练课程，并以非常优越的成绩通过。在《生化危机》初代的故事中她与克里斯在洋馆遇到了前所未有的危机，接连而至的恐怖使得她露出了软弱的一面，但是这些还不足以击败这位勇敢的战士，在故事最后吉尔发现巴瑞叛变的原因，还揭开了整个事件幕后的操纵者，逃出洋馆之后吉尔并没有结束自己的任务，她依旧继续着对安布雷拉公司的调查，在《生化危机3》中吉尔再次被卷入到了浣熊市的病毒泄露事件当中，而且再一次的逃出生天，接连的经历让吉尔更加坚定了调查病毒事件真相的决心，之后她和克里斯一起加入到了BSAA组织，在一次和克里斯一同围剿威斯克的任务中，吉尔为了营救克里斯而同威斯克一起坠入山谷，因为在那之后没有找到吉尔的尸体所以BSAA宣布了吉尔的死亡（这就是当初《生化危机5》最初宣传片吉尔墓碑噱头的由来），其实吉尔是被威斯克带走，并且在她身上安装了一个外设的操控器，控制吉尔的思想让她为自己战斗，这些就是《生化危机5》里的剧情，最后结局当然是英雄救美（最后的最后变成了美女救英雄，《生化危机》一贯如此）。最后要说一点，吉尔一生当中大部分的时间都是在调查病毒，但是她自己却不幸在浣熊市的时候感染了T病毒，血清治疗并没有彻底消除吉尔身体内的病毒，只是让病毒进入了休眠状态……

吉尔



瑞贝卡

全名瑞贝卡·查姆博斯，S.T.A.R.S的Bravo小队的成员，药品精制调和方面的专家，在队内担任的是医务员的工作。虽然瑞贝卡刚从大学毕业，但她在化学方面的优异成绩却得到了警局的认可，并因此将其选拔入精英部队S.T.A.R.S中。随同Bravo小队一同前往阿克雷山区调查怪异杀人事件则是她第一次外出执行任务。在这次行动中瑞贝卡遇到了“逃犯”比利，通过和比利的合作她们成功逃脱出了这次梦魇，这部分的故事发生在《生化危机0》中，事件之后瑞贝卡追随着Bravo小队的队长恩里克的步伐来到了洋馆，在这里又一起生化病毒泄露的恶魔正在等待着这位年轻的小姑娘，在这里她遇到了克里斯，几经周折再次成功逃出，这部分的故事发生在《生化危机》初代当中，之后瑞贝卡就离开了我们玩家的视线，只是偶尔会在这样的佣兵模式中登场（WII上的历代记不算哦），不知道之后的《生化危机》故事当中还会不会再见到这位可爱的姑娘~



全名克莱尔·雷德菲尔德，最早出现在《生化危机2》中，她是克里斯的妹妹，为了寻找哥哥才骑摩托车来到浣熊市的，在这里遇到了病毒泄露事件，被里昂所救，之后与里昂一同携手逃出了浣熊市，是少数几个从浣熊市成功逃离的幸存者之一。之后在《生化危机：代号维罗妮卡》游戏中克莱尔继续出任女主角，故事讲述在逃出浣熊市后克莱尔一直在致力于调查安布雷拉，而且也在寻找着自己的哥哥克里斯，当她潜入安布雷拉巴黎支部时不慎被捕，并被押送到洛克福德岛的监狱，在这里邂逅了让自己心动的史蒂夫，不幸的是最后史蒂夫遇难，没有有情人终成眷属，在游戏后期她终于在南极基地见到了自己的哥哥，在克里斯和威斯克决斗之后，与克里斯一起乘飞机逃离了那里。除了游戏克莱尔还在《生化危机》CG版电影中的出任了女一号，与里昂再次搭档经历了又一次的病毒泄露危机，这时候的克莱尔早已不在是早期那个黄毛丫头，她变得成熟稳重了许多，作为《生化危机》主角中为数不多的非军人角色，克莱尔拥有着很高的人气，她和史蒂夫的那段凄美的爱情故事直到现在仍然被玩家津津乐道，最近CAPCOM表示要在PS3平台上复刻那经典的《生化危机：代号维罗妮卡》，我们终于可以在高清主机上一睹克莱尔的风采了。另外她那件经典的红色夹克也是很多玩家儿时的游戏回忆，克莱尔在《生化危机2》中穿的衣服上写的字句是"Made In Heaven"，而在《生化危机：代号维罗妮卡》中衣服上的字则是"Let Me Live"。《生化危机5》的故事发生在他哥哥克里斯身上，但是在游戏中我们没有获得任何和克莱尔相关的信息，不过不用怀疑，她一定还在世界的某一处调查着安布雷拉背后的真相，绝对不会给邪恶势力让路，因为我们认识的那个女孩就是如此坚强。

克莱尔



死神汉克可以说在《生化危机》系列游戏中是一个极其特殊的角色，他是安布雷拉公司特别回收部队的一员，在《生化危机2》通关之后的"第四幸存者"模式中玩家控制的就是汉克，我们需要做的是带着汉克回收的病毒样本逃出浣熊市，带回安布雷拉本部。虽然看上去汉克是一个敌方角色，但是根据《生化危机：代号维罗妮卡》中玩家收集的汉克的报告书中记载的情报来看，汉克其实只是一个完成上级下达的命令的普通士兵，他并不清楚整个事件的真相，可以说是一个被安布雷拉玩弄的棋子而已。但是汉克的实力绝对不用我们怀疑，出色的格斗技术以及对于枪械的熟练运用使得汉克在玩家中人气很高，在《生化危机4》中的雇佣兵模式里汉克绝对是首选角色之一。关于他"死神"称号的由来是因为他们小队受命去完成一个极其危险的任务，最后只有汉克一个人活了下来，所以其他人称之为"死神"，表示对他实力的肯定，当然也有些许人是在讽刺挖苦他。

汉克



巴瑞

全名巴瑞·伯顿，同样也是S.T.A.R.S. Alpha小队队员，加入S.T.A.R.S.之前他还参加过S.W.A.T.。加入S.T.A.R.S.后他用自己的经验和知识担负起了全队的枪械调整和武器提供职责。巴瑞为人温柔，拥有强烈的责任感，是一个优秀的父亲和丈夫，在工作的时候总是担心自己心爱的两个女儿。他和浣熊市死掉的那个武器店老板是很要好的朋友。战斗的时候巴瑞喜欢穿一件有皮枪套的红色战术胸衣，和克里斯不一样，他不佩带刀和护膝。另外他非常喜欢一把自己维护的很好的44口径麦林手枪，他像这把枪十分钟爱，在游戏中我们也可以很直观的感受到这把枪巨大的威力，从这里我们也可以看出这位大叔对枪械是多么的热爱。在《生化危机》初代的故事中最后巴瑞的家人被威斯克绑架，他无奈选择了背叛自己的队友，但是在最后关头巴瑞还是站在了正义的一方。在那之后他开始营救自己的家人，并将他们送去了加拿大。之后他返回了危险的浣熊市，为的就是救出自己的队友吉尔，可以说巴瑞大叔绝对是一个正义感十足的角色。

克劳萨



克劳萨第一次登场是在《生化危机4》中，就是他挟持了美国总统的女儿交给了萨德勒，才引发了《生化危机4》中发生的一系列故事，在游戏中克劳萨作为里昂前进道路上的一个强力阻碍多次出现，实力很强，而且手臂明显有病毒变异，后期变异的克劳萨还会和主角里昂进行一场激烈的决斗，当然最后败北的是克劳萨代表的邪恶势力。其实克劳萨是里昂的前队友，在Wii平台游戏《生化危机 暗黑编年史》中我们可以看到他和里昂一起在南美洲完成任务的剧情，在那次任务中克劳萨左手臂受伤，之后他经历了什么没有人清楚，我们知道的就是他之后在《生化危机4》中加入到了威斯克和萨德勒的麾下，再次与里昂相遇就是在《生化危机4》里，克劳萨的刀法一流，他身上随时都装备一把锋利的战术军刀，这吧刀也是他和里昂之前战友的见证，而他变异的手臂也是一把巨大且锋利的尖刀，玩过《生化危机4》的玩家一定还记得在佣兵模式中克劳萨变异之后的手臂对任何BOSS都是一击必杀的，那威力真的是让人过目不忘记忆深刻。关于克劳萨在南美的那次行动之后身上究竟发生了什么事情，官方一直也没有给出太多的说明，不知道在今后的游戏中我们会不会得知一二，就目前CAPCOM的态势来看，克劳萨很有可能就这样悲剧了，因为比他重要很多的威斯克都不幸领了便当前途未卜呢……



威斯克

全名阿尔伯特·威斯克，是《生化危机》系列游戏最出名的反面角色，几乎每款作品里都有他的身影。威斯克最开始作为S.T.A.R.S. Alpha小队队长登场，手下有我们熟悉的克里斯、吉尔以及巴瑞大叔，有玩家认为威斯克是安布雷拉公司的走狗，其实他是一个双重间谍，在《生化危机1》中，他将S.T.A.R.S.的队员引入洋馆，意图获取他们与暴君战斗的数据，然后就是将这些数据交给安布雷拉公司的敌对公司。威斯克本是安布雷拉公司创始人斯宾塞的威斯克计划的第十三号实验观察对象，也就是说其实有很多威斯克的培养品，只不过我们熟知的这个是成功的试验品对象。他和威廉博士杀死了自己的师傅马库斯，并且把他的尸体丢进了下水道，却不想马卡斯被生化怪物所救，不但没死，而且还拥有了召唤生化水蛭和剧毒的本领，这就是《生化危机0》故事的起因。在《生化危机：代号维罗妮卡》最后威斯克显示出了自己超人的本领，这一切都得益于他注入的病毒，另外在最新的《生化危机5》中威斯克更是因为身体内的病毒开始变异，最终在克里斯、谢娃和吉尔的共同努力下将其击败，但是这个《生化危机》历史上最最著名的BOSS真的就这样死去了吗？一切都还是未知数，我个人不相信CAPCOM会砍掉威斯克如此关键的角色，在将来的《生化危机》故事中我们很有可能再次与这位时刻戴者墨镜的反面角色相遇。最后说个题外话，电影《生化危机》中的威斯克扮相实在是太恶心了，完全没有威斯克的那种霸气，而且最后那么简单就领便当根本什么都没做啊！果然这年头游戏改编的电影都注定被我们这些玩过原作的玩家所不屑啊，简直就是一个雷接着一个雷，一个比一个雷……

とある赤銀の偽紅魔館

キミトセカイ

スカーレット



大家好，我是赤银。又到了一年一度的E3时节，不知是否还有人记得，去年E3的那期电软开始，有个名叫赤银的家伙开始出现在电软上……一转眼23期一年过去了，是否我们应该庆祝一下名为"赤银"的存在出现一周年呢？这一年我们迎来了很多，也送走了很多……很多欣喜与激动，很多遗憾和不舍，很多东西在不经意间、不情愿地一点点改变着。但是，也有不变的东西。我们一路走过，相信只有身后的足迹和成长的印记将会永远陪伴着我们。（虽然貌似赤银基本上也没什么成长吧……）嘛，今后还请多指教了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.22		2011年6月2X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	无奈的23岁

とある紅魔の懺悔部屋

ヒトリゴト

298、300、302……这个栏目似乎养成了隔期出现的习惯。本来打算没有啥特殊的情况就让它差不多进入黑历史的，果然赤银还是不够成熟，总还是需要个反省的空间的嗯。

言归正传，这期再让我们回复两个百度贴吧的帖子（话说赤银你不会注册个号直接回复人家么……）这个嘛，这里的忏悔并不是单纯针对某个人某个帖子的，而是对全体读者。所以果然还是在杂志上直接说最好了，我感觉。

1.电软编辑评游戏难道从来不考虑玩家的感受?

——来帮大家挽楼尊

有编辑竟然只给黑洛评7分，这可是有可能是今年最佳游戏只一的啊，难道就只因为自己英文不好和不喜欢欧美人设就给低分?也应该考虑下别人的感受吧，毕竟这杂志是给玩家看的而不是让你随便吐槽自娱自乐的。

（事件链接：300期，赤银又不长记性不知廉耻自取其辱奋不顾身的给拥有广大群众基础的《黑色洛城》评了7分……我真的不感冒美式射击动作游戏啊，再有原来7分算低分啊orz）

赤银回复楼主：

首先我要在这里不知多少次的再重申一下，"非正常人类游戏研究中心"——你们以为我们是因为好玩或是开玩笑才起的这种名字，而暗地里还自诩是官方论调、公平公正、立志成为业界的准心吗？这个栏目整体的本质就是一个自娱自乐的吐槽版块的好吧orz打个不恰当的比方，您了非要给婊子立牌坊婊子会觉得压力很大的说。

还是考虑他人感受的问题，让我们看看同一期凉宫春日的追忆的评分，两个7分。姑且不说7分究竟算高分还是算低分（这和不同人对游戏的质量评价也有关），自己喜欢的游戏被其他人评了低分心里不爽是理所当然的，就像本期某《比翼恋理的达令》赤银看着一排7分也不爽。可是因为这个就迁怒评分的人是不是太孩子气了？每个作品都有她自己的粉丝，考虑所有作品玩家的感受，那是不是全部游戏都给8分以上就OK了？当然这也不可能。

另外，貌似某些同学有些将评分和评价分开而视的倾向——只要分数给的够高，评价里无论怎么闲扯也不会被喷（某些人不要瞪我，我不是指你们）。好吧，或许这里就是赤银不够成熟的地方吧。

于是赤银今后会尽量避免这种月经贴的出现，约束自己的言行的，还请大家期待。

2.以剧透的名义坑爹，有木有?

——宇理炎

在电子游戏不太景气，所以周边也跟着不给力起来，一荣俱荣，一损俱损嘛。翻开杂志，看着精美的图片，层次分明的版面，让人感到杂志水平就算没进步，也没退步的迹象，很好。但不知是什么时候起（也许更久），剧透这个词开始泛滥，特别是攻略这块，尤其糟糕。

一个游戏的研究水平和攻略分不开的，所以把必要的要素和精要写出来是编辑们应该做到的。以前的攻略除了流程攻略外，剧情也有编写对不对?当然，写的是啰嗦了一点，很是占书的内容篇幅，但这才显示了杂志的研究到位和喜欢。现在，大部分的游戏都是流程攻略加几个图就了事，大作不好这样，就用非剧透的名义随随便便写了就算了，实在太扯了；这就像豆腐渣工程，美其名曰节约成本不给百姓增负担外加速度快，效率高一样，逻辑太流氓；要知道游戏和电影不同，电影看一两遍就容易腻，游戏不止玩几次啊，反复性很高的，简简单单给个攻略就算了事。对于我来说，这样的攻略是把不认真和懒找了个漂亮的借口，用非剧透来打发读者罢了；偏偏有的读者还挺喜欢这样，更是助长这股糟糕的风气。都有责任，特别是编辑，带头大哥一喊，读者小弟就跟着跑，真是一群大象带着插葱的猪乱跑，好路不走走歪路，能不能别这样啊?

而且现在读编往来都少了，都是电子信件，以前像我这样的老玩家几乎没了，大势所趋没办法，但希望可以真正用心做好杂志好吗，行不行?

（事件链接：或许这篇帖子不是针对赤银，不过作为同样写攻略的人，以及之前在特稿、专栏里特别提到过"剧透"问题的赤银，这里还是"忏悔"一下吧）

赤银回复楼主：

剧透是一种病，得治。不过剧情小说写好了倒也未尝不可？可以当做同人文来看。可是现在不写剧情攻略不是因为非剧透啊。现在电软攻略的篇幅一般只有6页（本期某人十页的长篇绝对是异类，极少数行为），除去收集和隐藏要素等等。真正能够用来写攻略流程的最多不过数千到一万字。而将一个游戏几十上百万字的剧本浓缩至百分之一，还要不是流水账带有文采，所实话这个真的是非常人能够做出来的。而精明扼要写成总结性质的话，就成了单纯剧透。之前专门有人写信来指责赤银剧透无德的事件，相信看过298期红魔馆的同学都还有印象。而尽管如此，赤银依然在301的专栏里孜孜不懈的透着，这是何等不知廉耻的国际剧透主义精神。

我认为，一篇攻略最重要的是能够为读者带来帮助（废话，有谁是单纯为了看画而看攻略的请向后转），那么什么是"最"能给玩家读者带来帮助的呢？显然不是剧情，剧情只要玩过游戏就能自己看到，或许有些不明之处，但也不是广撒网就能弥补的。再迫于杂志页面的压力，于是很多时候剧情就让路给其他更具实际意义和实用性的部分了。这是无比令人痛心和残念的。

我也想写剧情攻略啊！半月刊发售晚了时间不够有木有！剧情深邃绵长没地方写有木有！想剧透剧透不了有木有！剧透星人剧透了被人骂，不得已无法剧透又被人喷有木有！

最后，现在读编往来并不少，看闯家你就知道。不够确实"像楼主这样的"老玩家不多了，多少人都由于生活所迫等等原因离开了。但是，或许我们做出的杂志各种意义上不能算是完全的好杂志，可是我们真的有用心在做，尽最大努力。至少我是。虽然说没有结果的努力不过是徒劳的，但这正是我们需要努力的方向不甚吗？谢谢。

PS：本期预定刊登的《黑色洛城》攻略后篇因相关部门干预取消，特借此地声明。



© 2009 Nitroplus © Game Software CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

伪宅空想科学教室

——番外讲 答读者问



上期预告过了，之前收到偷腥之猫曹通同学5月16日的来信，本想立即回复怎奈上期由于某装甲恶银的暴走而没能实现。于是这期补上迟来的回答。首先总结曹同学的问题如下：

1.外祖父悖论（看赤银写的是外祖母，而我印象中只有外祖父，莫非是记错了？）是否被推翻了呢？根据赤银的理论外祖父悖论似乎是不存在的？那么蝴蝶效应是否也是站不住脚的呢？

2.按照赤银的理论，如果一个进行了时空穿越的人想回到自己之前存在的那一宇宙，他将如何判断自己是否回到了起点呢？

3.299期《未来日记》的介绍中提到了能力者能够预知自己未来90天的未来，如果其中记录着自己的死期，而他又成功改变了这一宿命的话，是否说明其中时空王神马的就是唬人的呢？

接下来待赤银一一回答：

第一题，其实这个无论祖父还是祖母，结果是一样的，只要是直系亲属任谁都无所谓啦。另外这个悖论在日本叫做“親殺しのパラドックス”——杀亲悖论。所以叫法随意啦。来说你的问题，其实这个悖论并没有得到完全的解决。毕竟平行世界理论只是一个“假说”，无论它多么具有实用性，能够解决各种难疑问题，但是现阶段的科学技术手段下无法将其真实性得以证明。所以目前没有正确和错误之分，只有相信和不相信的差别。信则有，不信则无。这样看来空想科学其实和迷信也没有太大差别。

而你另外提到的“蝴蝶效应”，其实这也是个“假说”。并没有证据证实其为真，同样也无法证明其为假。就单纯作为知识或是一种可能性记忆好了。

第二题，答案是没有任何方法。人类无法掌握某瞬间这个宇宙全部原子的位置，因此他也无法比较他回到的宇宙是否全部事象都和之前所在的宇宙完全相同。或是只具有微妙不同的相似平行世界。于是，人类的视点无法认知平行世界的存在，而能做的这些的，相信只有类似“英灵”的上位存在，或是“拉普拉斯的恶魔”了吧（这也是一个著名的假说，感兴趣的话可以谷歌维基一下）。PS：《命运石之门》中的冈部伦太郎具有类似这种查知平行世界间差异的能力，这种人我们通常称之为“观察者”。

第三题，事件的因果总是在流动的。当你预知到未来的走向的时候，你便已经不是你预知到的那个未来里的你了。因为那个未来日记是对未来不知情的你所走过的未来。当你知道未来只后，只要进行些许与日记不同的行动，未来便会改变，而这种改变的因加以积累产生的蝴蝶效应便会生成新的果了。也就是说，死期（DEAD END）是可以被改变的，而且并没有违背因果律，反而证明了时空王存在的伟大而无所不能。建议你还是实际去看看《未来日记》的漫画吧。这样你一定会明白的。

好了，本期讲座就到这里。下一讲日程内容待定。



とある赤銀の紅模分館

ガンプラスム

呃……不知为何有种被喧宾夺主的感觉，这次的主角明明是OOR才对的啊。嘛……由于E3比较忙，蛋蛋R的R目前还差一点没有完成，姑且先放出蛋蛋来。作为Q的姐妹机，本作坑爹的同时也算蛮有诚意了。尤其是R战机，有机会再来日西好了。

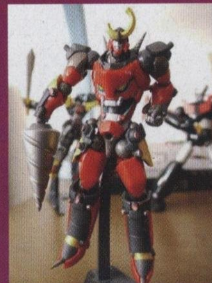





红模站尸场 格纳库改

感谢各位来投稿的读者，赤银万分感激，本次出镜的是苍武士samurai_blue的Z高达&红扎和王瑞轩同学的超级系机群。











大家准备好了吗？走着！

我是漫画解说员



日子就这么一天天过去了，我和汤米侠的磨合也日渐成熟，就好像流水线生产车间的传送带作业那样，我只需把我这部分的零件整理完放到传送带上，等待汤米侠的组装即可。从一开始互相之间不是很熟悉、战战兢兢的心理、小心谨慎不敢多说一句话，到现在基本可以互相“你丫、你丫”的称呼、并且形成默契只用了短短一个多月的时间，不禁越来越佩服自己的外交能力，居然可以拉到这么牛X的画手上船，哼哼，现在你想回头都难了，船已经开远了，现在跳下水的话我也会把你捞上来，想逃？门儿都没有，老老实实地给咱拉磨去吧，小汤米！

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期
“汤米漫画专栏”

●**青春期来袭：**

漫画中的赤银在看到某些刺激的画面时，不禁会心跳加速、血脉扩张，想必大家一定有过同样的经历，不过，很多时候，包括家长和老师在内，问他们到底是怎么一回事时，他们往往不是磨磨唧唧就是吞吞吐吐，幸亏现在网络发达了，孩子们有时候往往和老师知道的一样多呢。

●**还记得你的同桌吗：**

当然这是漫画中没提到的，在那个青涩懵懂的时期，我们经常会和同桌闹一些别扭，比如1，桌子中间划一道线，说好谁也不能越过这道线，一旦他/她不小心胳膊肘子过了这道警戒线，你会毫不犹豫的捍卫自己的国土，用你的胳膊肘子把他/她顶回去，有时候在一节枯燥的课堂上，这可能是唯一能让你提起兴致的事情了，为了荣誉而战！2，橡皮擦完铅笔字以后的泥儿往哪吹？经常把胳膊肘子杵过来的同桌是一个很好的选择吧？吹过去以后再来一个“嗯？有意见啊？”那样的表情就更帅了。不管怎么闹别扭，每个月都会有一次换同桌的经历吧？虽然嘴上说“哎呀终于解放了~”那样的话，但是心里绝对有些不甘心吧喂。

●**学校关于男女关系的规定：**

当你与某位心仪的女同学关系走的很近时，你的老师有可能会得到线报（有可能是某个嫉妒的男同学干的），然后对你说，“下课到我办公室来一趟”，然后就会对你语重心长说，“学业重要”、“你父母花钱送你来学校不是让你玩的”这些话，最后弄得你心里特别拧巴，一番悔过之后虽然看到那位女同学，老师说的那些话也会萦绕在你的心头，就像大便上的苍蝇一样久久不会散去。不管是小学、初中还是高中大学全是一个样儿，既然校规是这样，大家也都心照不宣，不过还是有些开明的老师，会对这校规付之一笑，默认某一对的关系。学校当然是学习知识的地方，可是，在学校就真的是在学习吗？学习就必须在学校吗？硬性的规定总会让人变得拧巴、禁锢思想，让人失去思考的能力。

●**家长们的催婚：**

虽然说学校里规定不能谈恋爱，但是一旦毕业，家长们就会催着让你结婚，可能正在读这本杂志的少年还没有这样的亲身体会，他们会把你当成熟了的果子，担心你会烂在树上或者熟过了掉来下砸着谁，如果你还没有女朋友会问你为什么不在学校里交？上这么多年学白上了！等等一串抢白，最后也许还会拜托热心的邻居大妈给你相亲，我一同学就参加过几十次相亲，他虽然长得不磕碜，但是却不太会说话所以总是碰壁，不过最后终于还是成功了，并且接了，但是我总觉得他这不叫结婚更像配种，希望大家别外传，传到我朋友那里他找岔儿打我一顿就不好了。所以现在趁着大家年轻，而且都还在学校的机会，可以为以后小小打算一下，如果真到了被长辈们安排相亲的时候，好多事情那可就真的由不得你了。

●**关于“拜金女”**

说起恋爱、爱情，最近电视配对栏目倒是挺流行的，好像这样的栏目发源于“非X勿扰”，本期漫画就引用了其中一位参与者的名言“宁坐宝马车里哭，不坐自行车上笑”，该说说该笑笑，但是牢骚之后静下心来想一想，其实这句话也确实代表了一部分人的观点，每个人怎么想怎么生活当然是各人的私事，但是却给有些人，比如不善言谈的宅男们带来了无形中的压力，甚至成为他们拒绝爱情的借口，当然也就有了“40岁再找个20岁”这样的笑话当然这是后话不提。记得以前有一个“小马过河”的故事，大象说河水浅、小松鼠说河水深，弄的小马不知道到底该如何是好，现实生活中也是一样，如果对周围的声音太在意，就会失去很多快乐，就好比玩游戏的时候不停的按着周围的人指挥你的方法去玩，游戏还有何乐趣可言？青春只有一次，不要顾及周围人的唧唧歪歪。但如果你还没有做好准备在现实生活中谈一场恋爱的话，不妨在游戏中学习一番，或者说在游戏中体验一把，相信会从中学到不少也不一定。

●**关于宅男神话《LOVE PLUS》**

在决定制作一期宅男爱情主题的漫画之后，笔者有幸采访了编辑部的某伪宅，询问他为什么热衷于NDS游戏《LOVE PLUS》，他语重心长地回答我说，“这其实是一个纯洁的精神恋爱，彼此可以完全将现实的隔阂放在一边，只是来享受甜蜜的一刻”这样让人头皮发麻、身上直起鸡皮疙瘩的话。《LOVE PLUS》的神奇故事已经是家喻户晓，就不用笔者在这里多啰嗦了。

后序

感谢大家购买第302期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

其实在制作这期漫画的时候，《功夫熊猫2》正在上映，之前也讨论过是否有可能把《熊猫》题材改编为漫画剧本，不过虽然那样会变得很有趣，却会和杂志的主题脱节，也会让原创的要素减少，陷入更糟糕的方向也不一定，所以还是制作了一期关于爱情的漫画送给大家。漫画放出后，读者普遍表示满意，但也有一些读者对漫画占页面表示担忧，而且还说出了“游戏杂志就好好做游戏不要搞漫画了！”这样的话，其实漫画只是一种比文字更为直白的表现形式，虽然眼下国内的漫画也很多，但很少有表现阅关族想法的漫画，希望电软的这个漫画栏目能填补这个空白。

302期将要截稿的时候，收到了某订购全年《电软》的游戏公司职员、热心读者“金沙小子”zero的漫画剧本方案，十分感谢“金沙小子”zero读者的提案，也希望各位有想法的读者勇敢地发送点子给我们，拯救世界少不了你的参与，说不定就少了你这下子，大魔王就统治世界了呢，谢谢大家。

欢迎大家将发生在自己身边、有意思或有意义的故事发送给小编，也可以尝试编写漫画剧本过来，说不定下次的漫画也有你一份哦！邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”

~大航海~日志



2011年6月7日

高考第一天，在这个非常有意义的日子将第三期的漫画剧本发给汤米侠，没想到他很快就发来了“这次的剧本不错~”这样很上档次的话，而且还加上了“这次争取有突破”这样的话，给人一种正在努力的错觉，小伙子外交技能上升的很快嘛！

2011年6月9日

汤米侠发来了线稿，并且留言“有意见告诉我，另外周末我要去富春江玩”这样炫耀的话。于是我按照惯例先发给他“画得太棒了”这种话，然后不好意思地麻烦他再多画两幅插画写一个手札给我，我完全没有在想“想周末好好玩？做梦吧！”这样的话。

2011年6月11日

在QQ上发给汤米侠修改意见，不过他没有回……富春江……混蛋！

2011年6月13日

寻人启事：男，30岁左右，中等体态，上海本地人，外号“汤米侠”（但是我想很少人知道这个外号），周六携妹子去富春江旅游至今未归，原本约好这周交彩色漫画的画稿，如果有此人下落请对他说100遍“交稿子啦！”……富春江……难道那上面有座奈何桥吗？

2011年6月14日

快下班时终于得到汤米侠的回复，“最近真的是累死了，周末还去旅游，没办法，妹子有邀，不得不去~”，我压抑着心中“你终于死回来了？都这个节骨眼儿了你还在炫耀个什么劲儿啊？到底有没有拍些妹子的照片回来啊啊啊！？”等等这些想法，厚着脸皮回复他“哎呀真是辛苦你了~”这样的外交辞令，接着我们就300期和301期漫画的读者反馈展开了貌似是讨论其实是天南海北闲聊的谈话，几十分钟后，他说出了“好喽，回家了，你继续加班吃云南过桥米线吧，88~”这样的话，这家伙根本是把漫画的事情完全忘掉了吧？？，“记得漫画好了的话传给我啊啊啊啊啊~”在我提醒了他一下之后，他终于把漫画传了过来，还发了“哎？没给你？差点把正事给忘了！”这样的话来敷衍我，你这个把工作抛在脑后丢下约好一起拯救世界的背靠背的战友，独自一人带着妹子去富春江玩（还不把照片分享）的家伙，给我好好的反省一下！——当然这些我都只是放在心里没有对他说出来，现在的年轻人啊！……接收完漫画，我气鼓鼓地切屏回来，继续玩我的《魔兽世界》。

6月

汤米手札



●因为沉迷于《黑色洛城》，最近经常从午夜开始画漫画，画着画着就去了苏州，一觉醒来发觉竟然奇迹般地画好了！跟白捡的一样！话说回来，《黑色洛城》确实是一部令人着迷的作品，每次游戏的时候都有令人头皮发麻的感觉，不得不感动：能够生在这个时代，玩到这样的游戏，也算不枉此生了~

●最近又把浦泽直树的系列漫画重新复习了一遍，《保险调查员》、《怪物Monster》、《Pluto》、《二十世纪少年》……真是部部经典，一边看一边觉得头皮阵阵发麻，不得不感动：能够生在这个时代，看到神样作者浦泽直树的作品，也算不枉此生了~

●顶着菜汁催稿的压力，把QQ调成忙碌状态，抽空去把iMax 3d版本的《功夫熊猫2》看掉了，片子质量尚可，令人惊喜的是正片前长达十五分钟的7月电影预告片，看到如篮球场一般大的屏幕上纵深感十足的3D画面，我霎时间有内牛满面的冲动，不得不感动：能够生在这个时代，看到这样如此令人震撼的场景，也算不枉此生了~

●E3展进行中，大作神作消息一波波袭来，Ps Vita首发必入，一台画面堪比家用机的掌机，随身带着走耶——仅仅是靠想象，已经让我激动万分。画面小？不是问题，我已经在YY以后一定会有Vita使用的放大镜外设，看着Vita的各种给力信息，不得不感动：能够生在这个时代，有这么一台游戏机让我满怀着期待度过每一天，也算不枉此生了~

●周末去富春江旅游，因为前几天持续的暴雨，整个大奇山只有我们这几位旅行者，眼前只有空旷而纯净的场景和不可或缺的朋友，我突然意识到这是我一生中最重要的时刻，这样的时光转瞬即逝，而我却无法让它停留。不过我仍旧不得不感动：能够生在这个时代，有可以将后背交予的朋友相伴，走一段安静而空旷的路，也算不枉此生了~

●周而复始的重复让人疲倦，生活中90%的时间充斥着淡而无味的对白与敷衍，但仅仅那么一点闪光的时段，便让我们被治愈进而幸福感满点。也许成长的重要一环就是我们有能力深刻意识到我们正处在一段重要的时光中，并迸发200%的感受力去尽力体验和感动。

●周末收到菜汁邮寄的个人明信片，看着他在明信片上的插科打诨，突然觉得有点小激动，因为虽然这些文字只有我一个人能够阅读到，但并不因为读者只有一人而失去价值并变得敷衍，就如同杂志一般，随着大家阅读习惯的改变，传统杂志的阅读人群势必会减少，但是对每一个读者来说，杂志上字里行间洋溢的暖暖的气氛都是那么重要。第二天我对菜汁说：我们也许正处在一个重要的时段，也许我们正在创造一段不平凡的历史，谁知道呢。这句话其实没有说完，要补充的话在杂志上说吧，给每一位努力的小编，也给每一位读者：电软带给我们每半个月两小时的愉快时光，让我们迸发出200%的感受力尽力体验吧！



GULAG

一开始，我们有梦想。
一开始，我们笑。
一开始，我们哭，
一开始，我们有真正的朋友。
那记忆最初地如今仅仅残存碎片的幼儿园。
有很多东西都不见了。
似乎从一开始，我们就忘了这段弥足珍贵的开始。
多年以后，才渐渐发现，当时的喜欢不见了，当时的梦想不见了，当时的朋友不见了，当时的爱心不见了，就连当时的笑和哭也没了踪影。
时光给了我们记忆的开始，却没有提醒它的结束。
你还会记得吗？我们和曾经的纯真说过了永远。
然后再也不见。
六月的北京，温吞的桑拿天容易让人变得烦躁，。《再见了 我们的幼儿园》，很感激有这样一部温暖的电影来到我面前，童年终究会远去，回不去的路，那就继续前进。道一声再见，我的幼儿园。

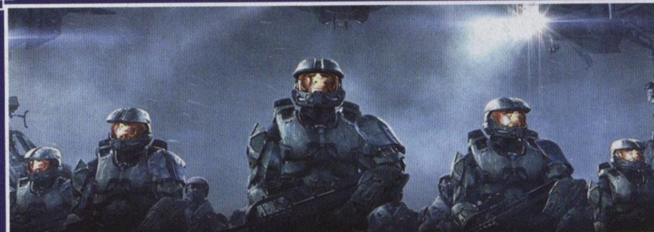
光环世界面面观

E3 2011有新硬件、有最受瞩目的大作发布，不过对于Halo铁粉们来说，最激动人心的当然还得数《Halo 4》以及《Halo》初代高清重制《Halo：Combat Evolved Anniversary》的相关消息发布了。今年是《Halo》这一伟大的系列诞生10周年，毫不夸张的说，在过去的这10年里，Halo改变了相当一部分玩家的游戏习惯和游戏偏好，甚至于是他们的生活方式。

在《Halo：Reach》之后，原制作小组Bungie脱离微软，转投Activision旗下，并与Activision签下了一份长达10年得合约。自此，将《Halo》系列推上神坛的Bungie工作室正式告别了他们迄今为止最为成功的游戏作品。而从Bungie手中接过枪的则是343 Industries，有很多玩家对于343 Industries的具体情况可能还不甚了解，那么接下来我们就针对343 Industries做一个大致的介绍。

343 Industries：

大家千万不要以为343 Industries只是微软最近为了应急才刚刚成立的一个工作室，实际上早在2007年，微软的游戏部门为了大力发展《Halo》系列，包括运营《Halo》系列的小说、漫画以及其他周边而专门成立的一间工作室。我们可以说343 Industries就是为了《Halo》而生



的，工作室的名称也正是源于《Halo》世界中的343 Guilty Spark。

玩家们也许还都记得在2010年4月29日，Bungie工作室对外界正式宣布，《Halo：Reach》将成为他们负责制作的最后一部《Halo》作品，未来这一系列所有的开发计划、延续发展等全部交予343 Industries负责。在那段变革的岁月中，有很多Bungie工作室的成员都转调进入了继续负责《Halo》系列的343 Industries，而这其中就包括目前343 Industries的负责人Frank O'Connor。

343 Industries在成立伊始，所接手的第一个项目是《Halo Waypoint》，这是微软在Xbox Live上发布的一个与Halo相关的站点，其中内容包括新闻、游戏、小说、漫画、周边等百科，最吸引粉丝的还要数其搭载的一个奖章职业系统，这一系统与玩家在《Halo》系列游戏中所取得的成就是相挂钩的——它会按照玩家的游戏成绩来解锁免费的人偶服装。另外，343 Industries还参与了《Halo：Reach》中后续第二个地图包的开发制作工作。相信对于《Halo Legend》这部优秀的动画作品大家也一定不陌生，343 Industries在其中也是直接催生了这一系列短片的问世。

现在，343 Industries需要独自扛起大旗来发展《Halo》这一系列了，即将于今年年底发售的重制版《Halo：Combat Evolved Anniversary》也许只是343 Industries的小试牛刀，那么在明年全新发售的《Halo 4》不仅将决定343 Industries的命运，那还将关系到《Halo》系列能否保住王者的地位。

不过另外值得我们粉丝们欣慰的一点是，343 Industries已经站在了巨人的肩膀上，即使不说一定要超越之前的Bungie，那么对于保持该系列一贯的高素质应该也不算什么难事。我们相信Bungie之前制作的每一款《Halo》游戏的高素质，这一点在过去的10年间已经得到了充分印证，但是正因为如此，《Halo》系列的每一个细微改变都可能需要很多的时间去花在该不该执行的讨论上面，放眼世界，各个游戏工作室对于白金级大作的后续作品开发都持一种谨而又慎的态度。对于这一点在343 Industries这个《Halo》系列新的开发者面前可能不会这么严重，因为Bungie在之前已经为他们打下了坚实的基础，343 Industries只需带着自己对Halo和士官长的全新认识审视并诚意重制初代《Halo》就行了。对于这个因Halo而生，不过目前却没有拿出什么有信服力作品的343 Industries，肥皂我还是对他们保有乐观的。能够带来Bungie在10年前给广大玩家同样的震撼和感动，也许这对343 Industries来说并不是一件难事。

漫画英雄大盘点

绿灯侠（Green Lantern）

绿灯战队是宇宙中一群负责治安和巡逻的超级英雄，其战队成员就被称为绿侠。每个绿灯侠都配有一枚戒指，这些戒指拥有一种类似魔法的能量。绿灯侠籍由想象力和意志力决定戒指所发挥出的能量的外形和强度。就是说，他们可以凭借自己的意愿自由运用戒指的能量，形成各种实体或实现各种目的。

绿灯战队由守护者在很久之前组建，其成员的绿灯戒指被称为宇宙中最强大的武器。绿灯战队总体上为一个正义组织，但由于守护者注重秩序并已抛弃情感，且思考维度与普通战队成员不同，因此绿灯战队也带上一丝秩序性冷酷的色彩。绿灯战队从整个宇宙中挑选成员，往往一个星球只有一二名合格候选者能成为绿灯侠，其成员有来自高技术星球的，亦有来自原始文明的，亦有各种非人型的生物，其最特殊的成员为一颗有自我意志的星球。

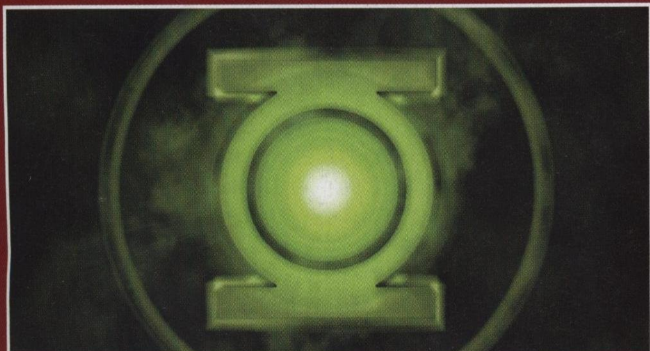
成为绿灯侠的人必然拥有足够坚强意志来贯彻自己的行动，因为戒指能量本身并无任何趋向，也并不会引导使用者的行为，可说最为纯粹，所以绿灯侠需要自己的坚强意志来引导戒指的强大能量。

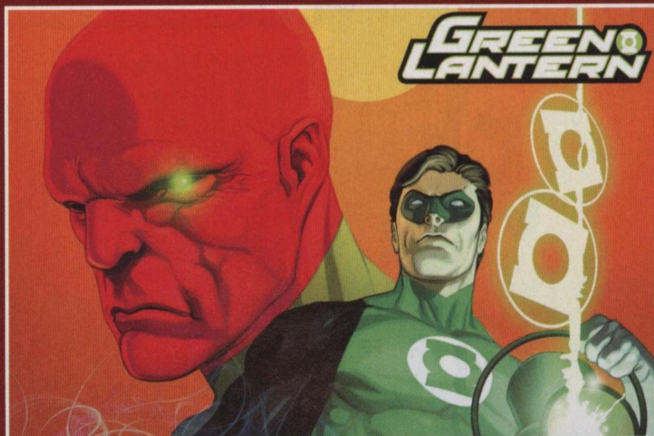
戒指发出的绿光可以依使用者的意志具现出使用者需要的武器或道具，抑或简单地成为攻击性射线。绿灯侠的戒指需要每隔一定时间补充一次能量。所以每个绿灯侠都配备一盏充满绿色能量的金属提灯，通过这盏灯向戒指“充电”，这也是绿灯侠名字的由来。此外，绿灯侠最初的一批戒指在遇到黄色物体后就会失去功效。

要知道绿灯侠不是一个人在战斗，在原著漫画中就出现过好几位地球人绿灯侠，而其中影响最大的莫过于是最早的一名地球人绿灯侠——哈尔·乔丹（Hall·Jordan）。今年好莱坞就有一部根据漫画《绿灯侠》改编的同名电影与大家见面，而其中的主角也正是哈尔·乔丹（Hall·Jordan）。下面我就再来简要介绍一下这位白银时代的绿灯侠吧：

哈尔•乔丹出生于一个军人家庭，他的父亲，马丁•乔丹（Martin Jordan）曾驾机参战。在哈尔童年时期，他的父亲在费里斯公司工作，他与父亲关系十分亲密，并与之同样爱好飞行。后来由于父亲在一次意外事故中丧生，其母亲禁止哈尔解除一切与飞行的事物。但哈尔从小就受父亲的影响，对于飞行有着不可割舍的感情。十八岁那年，哈尔离家出走，加入空军，并很快成为一名顶级飞行员。多年后，哈尔母亲生命垂危，然而她却因哈尔当年违背自己的意愿加入空军而拒绝见他。于是哈尔通过给上司一拳使自己被空军开除，然而当他赶回医院时，其母已经离世。无奈之下，哈尔来到费里斯公司工作。

而后的一天，维护银河治安的绿灯战队成员Abin Sur的飞船坠毁在地球，绿灯侠Abin Sur在临死前，命令他的指环去寻找一个大无畏的地球人，从而继承他的职责，诚实、英勇、无所畏惧的哈尔·乔丹最终被戒指召唤而来，哈尔·乔丹从Abin Sur的手中接过能量指环和灯形的能源，从而成为新的“绿灯侠”。哈尔在得到指环后，回到绿灯战队的母星OA接受了严格训练，他继承了Abin Sur的责任——维护银河2814号管区（即地球一带）的安全，也和绿灯部队的其他成员一道保卫着银河的和平。在多年的战斗中他立下了赫赫功劳，被称为“史上最伟大的绿灯侠”，同时也是“正义联盟”（JLA）的创立者之一。







战斗术语小普及

在接下来的2011年中，FPS大作将层出不穷，《使命召唤：现代战争3》、《战地3》、《光环》初代重制版等等都会陆续与玩家见面。那么你是否对其中的一些常用术语了解清楚了呢？接下来就对FPS游戏中的出现频率比较高的一些术语向大家做一次小小的科普吧。

在军事行动中，每支部队都有自己的字母音标通讯码，在一些通讯中，为了防止错听、误听，或者暗语，一般都会用代码来表示。就像我们上英语课在做选择题时，为了区分“B”和“D”，我们会用“Boy”和“Dog”来表示一样。从A-Z其实都有自己的音标通讯码，下面就向大家简单介绍一下：Alpha、Bravo、Charlie、Delta、Echo、Foxtrot、Golf、Hotel、India、Juliet、Kilo、Lima、Mike、November、Oscar、Papa、Quebec、Romeo、Sierra、Tango、Uniform、Victor、Whiskey、X-ray、Yankee、Zulu；不过不同时期的音素表也会有不同，比如二战时期《兄弟连》里的E连就叫Easy Company，这里的“E”就用了“Easy”来指代。

籍由以上的音素表，作战时的有很多短语也就相继演变出来了。特别是在COD系列中，我们经常会听到“Tango down”，其实这句话应该是“Target down（目标已击毙）”，在暗语中，“Target”取首字母“T”，所以在暗语中就被称呼为“Tango”了。再比如，我们会在游戏中听到“Oscar-Mike”，这究竟是什么意思呢？其实这句暗语的真正意义为——On the Move= OM。而在请求炮火或者空军支援的时候，我们经常会听到“X-ray”、“Yankee”，实际上那就是在报告目标的具体XY轴坐标所在。



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

战功累累，一飞冲天

泷川一益侍奉织田家时，正值织田信长用人之际，自幼苦练火枪的泷川一益得到了重用，迅速升职，不久便得到了和柴田胜家、佐久间信盛等老臣相当的地位。1567年春，泷川一益作为大将，征伐北伊势。当时北伊势没有什么大势力，而是各小土豪割据。这些小土豪夹在六角家和织田家之间，必须从属一方才能继续生存下去。泷川一益出兵后，当地的土豪们纷纷归降。第2年2月，织田信长亲率大军出征北伊势，泷川一益从军并且表现活跃。9月，织田信长拥立足利义昭上洛时，泷川一益继续镇守北伊势。1568年5月，木造具政向织田信长投降，泷川一益趁机出兵，但不幸战败。不过，信长大军出动后，7月，泷川一益招降了仁木长政，8月占领了大河内城的支城阿坂，并配合织田信长的主力部队攻击大河内城。10月4日，大河内城开城投降，泷川一益和津田一安一起入城受降。战后，织田信长命令泷川一益守卫安浓津、涉见、木造三城。

负责守卫北伊势的泷川一益从1572年开始，配合织田家诸将攻占畿内地区。1572年4月4日，泷川一益和柴田胜家一起催促河内的片冈弥太郎出兵，证明自己已经归顺织田家。1573年，织田信长和将军足利义昭对立，反织田势力纷纷抬头，信长陷入困境。此时，泷川一益作为织田家老臣表现活跃，转战四方。1573年，攻击越前朝仓、北近江浅井。1574年攻击伊势长岛的一向一揆，1575年讨伐占领越前的一向一揆。此外，织田信长和足利义昭的第一次冲突后，足利义昭的近臣和信长老臣家交换誓书，足利方誓书的收件人则是塙直政、佐久间信盛和泷川一益。可见，当时这三人不仅是信长的老臣，还是负责畿内方面的大将。

织田信长在消灭了伊势长岛的一向一揆后，把长岛城和北伊势五郡的支配权交给了泷川一益，泷川一益成为了一国一城之主。此时虽然织田家的明智光秀、羽柴秀吉也都是一国一城之主，但泷川一益的领地却比他们都多。

1582年，织田信长开始攻击武田家。织田家的先锋大将是织田信忠，泷川一益则负责辅佐织田信忠。当时武田家的势力范围除了大本营甲斐外、还包括信浓、上野以及骏河。可是，武田军却因长筱合战惨败元气大伤，武田胜赖也失去了声望。织田军从木曾攻入武田家领地后，几乎没有遭遇抵抗，武田军便溃不成军。泷川一益逼得武田胜赖不得不在天目山自杀。织田军也成功地占领了信浓、甲斐、上野、骏河等大片领地。战后论功行赏，泷川一益得到了信浓两郡和上野一国的领地。泷川一益把上野的廊桥城作为本城。另外，织田信长还命令泷川一益遏制关东八州和负责处理东国的事物。此时，泷川一益的织物相当于室町幕府的关东管领。他的任务是把拉拢关东的小大名、降伏北条家，以及招降奥州大名。



神流川战败，一落千丈

消灭了武田家后，泷川一益也达到了事业的顶峰。可惜，好景不长。不久，本能寺之变爆发，明智光秀造反，织田信长自杀。泷川一益也随着织田家一起没落，当年的猛将也逐渐“堕落”。织田信长自杀的消息迅速传到了关东，织田家刚刚占领不久的领地开始出现小叛乱。占有相模、伊豆、武藏等地的北条家，得知信长死讯后，开始向上野进军。1582年6月18日，泷川一益率军在神流川击败了北条军。但第二天，北条军卷土重来，虽然泷川一益军开始占上风，但上野的士兵们却无心恋战，北条军也拼命反击。结果，泷川军大败。泷川一益也放弃了关东，回到了伊势。而此时，羽柴秀吉也消灭了明智光秀。这样一来，羽柴秀吉的声望如日中天，而泷川一益却是败军之将，失去了自己在织田政权中的地位。

清洲会议后，羽柴秀吉和柴田胜家关系恶化，织田家的诸将也分属各派。泷川一益则站在织田信孝一方。

1583年1月，泷川一益麾下的伊势龟山城城主关盛信父子归顺秀吉。泷川一益趁关盛信、关一政父子进京拜见秀吉之机，成功地夺回了龟山城。2月，秀吉推举织田信雄为总大将，打着织田家的旗号，率数万大军攻击伊势，打算消灭织田信孝和泷川一益。2月12日，羽柴军包围了峰城、龟山城、国府城和关城。国府城2月20日失陷、龟山城3月3日开城投降。不过峰城的守将是泷川一益的同族兄弟泷川益氏，守城的士兵们也士气高涨，诸城失陷后依然利用地利顽强抵抗。在弹尽粮绝后，泷川益氏依然率领士兵们奋勇抵抗，泷川一益不忍让这样的勇将战死，因此写信让益氏投降。

柴田胜家在此时趁机出兵，可惜却在贱岳合战中惨败。得知柴田胜家灭亡的消息后，泷川一益向羽柴秀吉投降。秀吉没有杀死泷川一益，而是让他在越前大野隐居。

织田信雄和德川家康联合与秀吉对立时，秀吉命令泷川一益出战，泷川一益召集旧臣，击败了信雄麾下的佐久间正胜。之后，泷川一益和九鬼嘉隆一起进入蟹江城，然后率主力前往大野城。不过，大野城守将山口重政不肯归降，德川军赶来增援，泷川一益只得率军撤退。之后，德川军包围了蟹江城，一番猛攻后，泷川一益向德川军降伏。德川家康和织田信雄开出了条件，要求泷川一益杀死蟹江城守将前田利种。最后泷川一益接受了条件，杀死了前田利种。此时，在泷川一益身上，已经完全看不到勇猛武将的影子了。

秀吉和德川·织田之争平息后，秀吉大怒，剥夺了泷川一益大名的地位，让他在京都妙心寺出家。泷川一益在晚年隐居在越前大野，倾心于茶道。1586年病逝，享年62岁。



泷川一益

泷川一益（たきがわかずます）：1525年—1586年。传说他的父亲是甲贺忍者，泷川一益自己也是上忍。泷川一益侍奉织田家的时间不详，在伊势攻略战等战役中表现活跃，泷川一益在织田家的地位也不断上升，从一介雇佣兵一直升到了方面军司令官，升职速度和幅度仅次于羽柴秀吉。由此可见，织田信长只重能力不重出身的用人之道。

电玩三国志



第二十三回：梦开始的地方

□文／猴子



新主机浮出水面

在遭遇与万代合并失败的打击之后，世嘉迅速调整步伐，开始下一步的应对。中山隼雄社长在位公司效力10余年之后引咎辞职，尽管这位企业家为世嘉在游戏界的起步和发展立下汗马功劳，但是总要有人为合并失败的事情负责——这种典型的日本式的思维迫使这位世嘉的风云人物让出了社长的座位，接替他的入交昭一郎，我们已经很熟悉了。从SS时代开始，入交副社长一直鞍前马后为主机的软硬件忙得不可开交。要说这位新社长也真是不同凡响，他上任之后的第一件事就令许多人大吃一惊：SEGA的后续电视主机开发计划正式启动，SS登时成为明日黄花，还没等与PS彻底分出胜负，就被预先宣布退出了竞争舞台。究竟是什么新主机有这么大的威力，连自社的前辈都要为之让路呢？

当时这台主机的名称并未公布，只是宣布了一个开发代号"Black Belt"（黑带），后来又更名为"KATANA"。当时的海外媒体以为KATANA是日语"刀"的注音，纷纷称新主机为"妖刀"，实际上这个代号跟刀一点关系没有，而是大阪方言"胜たな（あかん）"（一定要胜利）的意思。这个代号体现了世嘉在逆境中果断奋起的决心，但是胜利之路向来不是一帆风顺的。面对以全球销量突破千万、无数大作聚集麾下的PS为主打的SCE，还有依靠掌机市场和海外N64市场保持强势的任天堂，世嘉要面对两个对手的挑战，自然不是什么容易事。

我们来看一看1997年日本业界的势力支配情况：SCE的装机量已经占有绝对的优势，许多已经发售和即将发售的大作使它确保了占市场份额最大的玩家群；任天堂的N64在日本本土发售之后遭遇滑铁卢，但是依然保持着死而不僵的状态，而且上面的精品游戏也吸引了相当一部分玩家；世嘉的SS主要还是拢住了以前的街机玩家群，在新玩家开拓的方面做得不够。而随着世嘉的新基板逐渐替代以前的旧基板，在家用机上玩到街机移植游戏的可能性也越来越低。尽管CAPCOM和SNK在此时都十分给力，但是玩家们要的毕竟是当下最火热的世嘉本社的游戏移植，像《VR战士3》这样的作品是不可能做到SS上的，因此世嘉必须开发与新一代基板具有互换性能的主机，以期获得玩家们的认同。



"播梦"的逆袭

1997年对于世嘉来说是个流年不利的年份。这一年除了与万代的合并以失败告终之外，SS在海外的处境也令人堪忧。PS就不必说了，任天堂的N64在欧美地区因为有众多大厂支持，依靠枪车球类游戏，拢住了不少地盘。世嘉在美国分公司的总经理伯尔尼·斯托拉迫于日本总部的压力，开始设计新的主机。当时有2个小组参与了新主机的设计，其中包括著名的世嘉硬件设计师佐藤秀树。

经过一番曲折的开发之后，这台主机终于正式出现在公众面前。在开机的时候，在画面中划出一个漩涡状图案，随后显示出机器的名称：Dreamcast，从字面来看，Dreamcast就是"梦的广播"，亦即把梦想传播到世界各地之意。因为LOGO形状的缘故，国内玩家有人将其称作"蚊香机"，更多的人知道的是"DC"这个英文简写的名字。虽然Dreamcast的影响力不像《超人》《蝙蝠侠》的DC Universe杂志那么大，但是在它刚诞生的时候，的确为业界带来了不小的震动。

首先是铺天盖地的宣传活动。世嘉早在DC发售之前几个月的时候，就将这台主机炒作得家喻户晓。自1998年5月21日起，世嘉连续两天用了整版的报纸登载DC的广告，第一天的广告画面是战国时代战场上尸横遍野的景象，还配着巨大的标题："世嘉被打倒了吗？"正当读者们对这个广告议论纷纭的时候，当天下午DC主机正式公布。第二天的广告是战场上一群死掉的武士重新站立起来的画面，标题是"11月X日，Dreamcast反击"。很显然，世嘉在制作这个广告的时候，已经承认了SS在本世代游戏机大战的竞争中输给了PS，但是又不甘心落败，于是作出了一副"绝境反击"的姿态。与之相比，到6月份时候的广告似乎更加凸显了世嘉的"自虐"心态：作为世嘉形象代言人的"汤川专务"在大街上听到孩子们议论："世嘉是什么玩意儿啊！还是PS好啊！""回家玩PS去吧！"如此露骨地在广告词中追捧对手的游戏机（而且是实名），贬低自己，这种广告创意可谓前所未见。一时间在人们心目中，世嘉的DC的"PS挑战者"这一形象成功地树立起来了。这种自虐+悲情的炒作，对于日本玩家来说是很有效的。而在广告的最后，孩子们一齐喊道："站起来啊，汤川专务！"又为DC争取了不少同情分。



"128位机"是忽悠人？

不管以前的粉丝们看到这个广告之后心情如何，世嘉在DC主机发售前半年通过成功的商业炒作，提高了认知度。随后各大媒体又宣称"DC是128位元主机"，众所周之，SS和PS是32位机，N64是64位机，DC宣称具有"128位的运算能力"，其实力甩了PS与N64几条街，似乎已经成为引领时代新潮流的"机能之王"。但是没过多久，就有人在网上揭露DC的真正机能只有32位，所谓的128位机只说纯属夸大宣传。其时距离DC发售还有相当长的一段时间，对于正在全力宣传的世嘉来说，无异于当头一砖。那么，DC究竟是多少位元的主机呢？

这就得从"位元"（Bit）的概念说起。简单一点说，一台主机的"位元"指的就是它在处理游戏内容的时候需要用多少位的二进制数字进行运算。8位机在运算的时候用的是8位二进制数字，16位机用的是16位二进制数字，以此类推。实际上，DC的CPU芯片SH-4内置的浮点运算单位，可以同时运算4组32位的二进制数，按照"32bit×4 = 128bit"的道理来推的话，似乎说DC是128位机也不算错。当初的SS用的是两组32位的芯片，也曾经被世嘉作为"准64主机"炒作过，如果SS只是32位机的话，DC也只能是32位的主机。其实32位机也没啥落后的，后来发售的Xbox使用的CPU是Pentium III，也是32位的，你能说它的机能不强大吗？不过这件事在当时还是引起了不小的震动，尽管有玩家对于世嘉的宣传手法抱有不同意见，但是大部分人还是以平常心接受，毕竟DC的游戏画面还是很不错的，也值得大家继续期待。



发售：大约在冬季

1998年11月，虽然寒冬已经悄然而至，但是日本的玩家们的心却是火热的。经过半年多的宣传，Dreamcast主机终于正式与期待它的人们见面了。这台主机造型小巧奇特，机能强大，功能众多，首发游戏更是以移植SEGA街机的《VR战士3TB》等大作为主，还有专为家庭主机设计的《索尼克大冒险》等等。除了SEGA本社开发的作品之外，第三方们对于DC游戏的支持是不遗余力的。虽然Namco并未把《山脊赛车》做给DC（现在是泛滥了，是个新主机发售都拿山脊开路），却把更厉害的《刀魂》给了它，还意外地拿到了满分的评价。从此奠定了本作作为3D刀剑格斗游戏至尊的地位。CAPCOM这位世嘉的老朋友更不消讲，把原先无法移植给家用机的CPS3基板的游戏大量移植给DC，其中以《街霸3》系列最为注目。此后玩家们购买DC，有相当一部分的原因是冲着《刀魂》、《街霸》去的。然而老卡与世嘉的友情（基情？）绝对不止这么点，除了街霸之外，《生化危机》还专门推出了给DC独占的《代号维罗尼卡》（实际上由SEGA开发），第一次把生化带进了完全3D化背景的世界。这些作品虽然在98年的时候还未发售，但是给玩家们的诱惑实在太大了，更不用说SEGA的新基板Naomi与DC具备互换性，以后的街机游戏完全移植并不是梦想。DC这台主机无论怎么看都应该是完美的，然而，世嘉和玩家们都不会想到，这将是标有SEGA印记的最后一台游戏主机。

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！
新作游戏发售表！
Game Release List

本期杂志制作周期正好是E3游戏展举行的日子，另外也是高考的日子，前者肯定会为游戏界带来一股全新的风暴，后者则会有很多玩家拥有一个没有作业的假期，好好补一下之前错过的游戏大作。本次E3在游戏方面并没太多惊喜，不过也有几款大作来到了玩家面前，发售表这里我们依旧会提供最近几个月的发售信息，而且我还会把一些今年年内发售的大作也加进来，希望可以帮助各位玩家更好的查询相关讯息。

PS3 PlaysSation3

2011年6月			
9日	★如龙 终章	ACT	SEGA
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
14日	爱丽丝 疯狂回归	ACT	EA
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
17日	伊甸之子	STG	Ubisoft
21日	★F.E.A.R.3	FPS	Warner Bros
21日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	梅露露的工作室 ～亚兰德的炼金术士3～	RPG	Gust
23日	死神 灵魂爆破	ACT	SCE
28日	狂野西部 毒枭	ACT	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约	ACT	NBGI
7日	inFAMOUS 2（日版）	ACT	SCE
7日	黑色洛城（日版）	AVG	Rockstar
12日	美国大学橄榄球2012	SPG	EA
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
14日	实况力量棒球2011	SPG	KONAMI
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	英雄不再 红色地带（日版）	ACT	MMV-i
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
26日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
2011年8月			
18日	超次元游戏 海王星MK2	RPG	Idea Factory
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
25日	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
25日	★怪物猎人携带版3 HD	ACT	CAPCOM
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
其它			
9.13	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
9.22	★ICO+旺达与巨像	ACT	SCEI
9.29	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
10.25	★战地3	FPS	EA
11.1	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
未定	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
未定	★浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年6月			
13日	Wii Play：Motion	ETC	NINTENDO
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
21日	UFC个人教练	SPG	THQ
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
21日	暗影罪罚	ACT	EA
23日	异星寻奇	ACT	EnterBrain
23日	地球探寻者	ACT	Kadokawa Games
2011年7月			
16日	★闪电十一人 强袭者	RPG	LEVEL-5
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	节奏天国	MUG	NINTENDO
2011年8月			
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
未定			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO

XB360 XBOX360

2011年6月			
14日	伊甸之子	STG	Ubisoft
14日	UFC个人教练	SPG	THQ
14日	爱丽丝 疯狂回归	ACT	EA
14日	★永远的毁灭公爵	FPS	2K Games
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
16日	命运之门 比翼恋理的爱人	AVG	5pb
21日	★F.E.A.R.3	FPS	Warner Bros
21日	战栗突击3	FPS	Warner Bros
21日	地牢围攻3	ARPG	Square Enix
21日	被诅咒的阴影	ACT	EA
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
28日	狂野西部 毒枭	FPS	Ubisoft
30日	VR网球4（日版）	SPG	SEGA
30日	★超级街头霸王4 AE	FTG	CAPCOM
2011年7月			
7日	骑士契约（日版）	ACT	NBGI
7日	黑色洛城（日版）	AVG	Rocket Company
12日	美国大学橄榄球2012	SPG	EA
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
28日	★Ever17	AVG	5pb
2011年8月			
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
24日	魔戒 北方之战	ACT	Warner Bros
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
31日	怪物猎人F 2011纪念包	ACT	CAPCOM
8月内	天堂岛4	SIM	Kalypso Media

3DS 3-D-S

2011年6月			
14日	变形金刚 月黑之时	ACT	Activision
16日	★塞尔达传说 时之笛3D（日版）	ARPG	NINTENDO
19日	★塞尔达传说 时之笛3D（美版）	ARPG	NINTENDO
23日	鱼之眼 天堂3D	SPG	MMV-i
23日	吃豆人与大蜜蜂	ETC	NBGI
26日	十项全能：极限	ACT	Hudson
27日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
28日	恶魔幸存者	SRPG	Atlus
28日	★生化危机 佣兵3D（美版）	AVG	Capcom
30日	★深渊传说3DS	RPG	NBGI
2011年7月			
7日	罗特里克博士和忘却的骑士团	RPG	KONAMI
7日	剑、魔法与学园3D	RPG	Acquire
14日	星际火狐64 3D	RCG	Nintendo
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
14日	超级黑巴斯钓鱼	SPG	ASCII Media Works
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	TBG	Nippon Ichi
2011年8月			
4日	谜惑馆：随音而行	AVG	CAPCOM
9日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
30日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft



NDS Nintendo Dual Screen

2011年6月			
14日	变形金刚 月黑之时 狂派	ACT	Activision
14日	变形金刚 月黑之时 博派	ACT	Activision
16日	职业主题公园	ETC	Culture Brain
16日	真翡翠水滴 绯色的欠片2 DS	AVG	Idea Factory
21日	汽车总动员2	RCG	Disney
23日	网球王子 心跳幸存者	AVG	NBGI
30日	女孩的憧憬系列 花店物语	AVG	columbia
30日	怪谈餐厅：惊！新菜单100选	AVG	NBGI
30日	奈奈美的英语课堂DS2	ETC	media 5
2011年7月			
12日	哈利波特与死亡圣器 下篇	ACT	EA
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ETC	SEGA
14日	迪斯尼小仙女：小叮当与妖精之家	AVG	Disney
14日	心之可可隆	AVG	NBGI
14日	野营妈妈爸爸	ETC	OfficeCreate
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	诺拉和时间工房 雾之森的魔女	RPG	Atlus
28日	恶魔幸存者2	SRPG	Atlus
2011年8月			
4日	集合！卡比	ACT	NINTENDO
4日	完全假面骑士 骑士世代	ACT	NBGI
25日	光之美少女 旋律收藏集	ETC	NBGI
25日	绯色的欠片3 苍黑之楔 DS	AVG	Idea Factory

PSP Playstation Portable

2011年6月			
16日	★纸箱战机	RPG	LEVE-5
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
23日	高达 战争记忆	ACT	NBGI
23日	命运石之门	AVG	角川书店
23日	光辉同盟	SRPG	Atlus
30日	出击！少女们的战场2	SLG	SystemSoft Alpha
30日	To Heart 2：迷宫旅人	RPG	AQUAPLUS
30日	Elminage 3 暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
30日	纯白交响曲	AVG	COMFORT
2011年7月			
7日	凉宫春日酱的麻将	TBG	Kadokawa Games
7日	修巴利三剑客	AVG	IDEA FACTORY
14日	太鼓达人携带版DX	MUG	NBGI
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	★战国BASARA 年代英雄	ACT	CAPCOM
21日	二世之约 回忆的前方	AVG	IDEA FACTORY
28日	世界上最NG的恋爱	AVG	BOOST ON
28日	上坡旋风 携带版	AVG	Alchemist
28日	日常	AVG	角川书店
28日	女王之门 螺旋混沌	SRPG	NBGI
28日	薄樱鬼 黎明录携带版	AVG	IDEA FACTORY
2011年8月			
4日	勇者30第二部	RPG	MMV-i
4日	J联盟创造球会7	SLG	SEGA
4日	尸体派对 影之书	AVG	5pb
4日	美食猎人 美食生存战	ACT	NBGI
4日	风暴情人 夏恋	AVG	d3p
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G	ETC	CAPCOM
18日	梦幻骑士4	RPG	Atlus
18日	文明开华葵座异闻录	AVG	furyu
25日	无头骑士异闻录 强化版	AVG	Kadokawa Games
25日	黑岩射手 游戏版	RPG	imageepoch
25日	快盗天使双胞胎	AVG	Alchemist
25日	真三国无双6 特别版	ACT	KOEI TECMO
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
其它			
未定	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：对这次E3硬件方面的新闻有什么看法

出题老师：斯内克

题目2：对这次E3游戏方面的新闻有什么看法

出题老师：路人甲

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校　密封线外吐槽你就输了

作文题目：拼吧~这都不是事儿。

E3展，Wii U和PSV，一个TV后继机，一个是掌上后继机，一个说我们有更好的创意、更强大的联动性，另一个说我们性价比更高，屏幕更大，功能更多，一个说我们不求最好但求更好，走大街上没玩过Wii U你都不好意思跟他聊天，一个说我们是白菜价、跳楼大甩卖、走过路过不要错过啊……我记着，以前玩游戏的时候，都没太注意这些眼花缭乱的主机宣传，觉得哪个平台的哪个游戏好玩，这游戏的口碑就会在圈子里传开，比起商家的宣传，玩家的口碑是更好的宣传，这都不是事儿。

作文题目：吹呗~什么都是好的。

E3展上出现了很多游戏的预告宣传，那叫一个美，感觉就好像是一个饭馆儿老板拿着一个鸡腿儿，在饭馆儿门口儿冲着一饿得够呛的大兄弟晃悠似的，当这位大兄弟被忽悠进来以后，可能摆在他面前的就不是内个大鸡腿了，有可能只是一个小鸡腿，甚或是一个鸡翅根儿也不一定，当你怒目以对的时候，内老板当然会摆出一连串的道理，什么鸡翅比鸡腿有营养客官您赚到了、其实我刚才在门口拿的就是这个您一定是饿晕了眼花了、您看既然已经菜都上来了您就凑活吃吧类似这样的话，不管味道如何总是心有不甘就对了。之所以说出上面这些话，是因为我另一同事说，放出的一组新作图片，只是做了一些特别处理而已，坑爹啊。所以，我要说，忽悠，接着忽悠，什么都是好的。

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园　密封线外吐槽你就输了

作文题目：E3软件

说起来，本次E3似乎并没有太引起赤银注意的新作消息呢。光环什么的在赤银这里最多只有8分的游戏，重制啊新作什么的完全燃不起来啊。对了，PS Vita和PS3双平台的《龙之王冠》倒是很吸引人呢。绝美的人设、延续《奥丁领域》和《胧村正》的高品质画面，加上新掌机平台的噱头，果然本次E3最吸引赤银瞩目游戏的冠军非本作莫属啊。至于其他的游戏在上期考场都写过了，E3之前就爆出的消息，就不放在这里多说了。

作文题目：E3硬件

任天堂坑爹啊这是！？不愧是命名为Wii U的新机体，别说是次世代，完全就是类似NDS和NDSL的关系嘛。终于在高清领域追上索尼和微软的老任，就凭那肥硕的“便携”分屏幕就想再捞一笔？爹不是这么给你坑的我说。一台主机就支持一个新款手柄？你的聚会同乐理念到哪里去了啊，任叔！反观索尼的PS Vita，良心的价格、多彩的触摸应用、高端的技术参数，以及和PS3的内外联动。触屏方面被追上的任天堂掌机+掌机手柄在PSV面前简直就是渣啊。我并不是什么索饭，整体上还是全制霸的博爱通吃型。可是由本次的事件开始我有可能转型任黑了。貌似在Wii U公布后任天堂的股票市值跌破了5年来的最低点，并且目前仍在持续下降中。但愿老任不会因此而一蹶不振，退出历史舞台。

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院　密封线外吐槽你就输了

作文题目：天才和疯子之间仅一步之遥

任天堂标榜创意的作法在NDS和Wii的时代非常奏效，但自从3DS开始，似乎老任的创新之路就越来越不顺了。先不说这次公布的Wii U，这3DS卖得差是有目共睹的事实，最大的原因有两个，一是游戏少，二是售价高，另外，3D这个噱头其实也没用好，特别是遇到了3DS既不大又不高清的屏幕。Wii U就更不要说了，手柄都可以当掌机单独卖的创意是谁想的？今后肯定还要有类似双截棍的体感装置等等，老任的创意现在都成了骗钱的工具。说实话，Wii U对我的吸引力已经远远不及当初的Wii了，我还是更看好PS VITA。

作文题目：续作当道，原创都S哪里去了？

本届E3上最重头的游戏我数了数，大概包括：《光环4》、《忍龙3》、《最终幻想13-2》、《战争机器3》，还有任天堂的那一堆续作。原创作品很少，屈指可数。我承认这也不是什么坏事，但总觉得吃老本的作法不会长久，甚至还有像《光环》初代复刻、《铁拳TT》复刻、《合金装备》复刻等等，看来新游戏的开发是越来越难了，好的创意似乎早已用尽，如今除了续作就是复刻，而一旦续作失败则该系列就宣告完结。基本上我觉得《恶魔猎人》就应该入土了，CAPCOM倒不如让《鬼武者》复活一下，反正都是吃老本，偶尔也换换口味嘛。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院　密封线外吐槽你就输了

作文题目：SONY是业界最后的良心！

这次E3真的没有往年的展会让我激动，感觉都是一些平淡无奇的东西，就连老任的WII U都没让我感到太兴奋，但是PSV除外。之前我们口中的NGP现在终于确定了名称，而且众多的实机游戏演示影响也一一公开，当我看到神海的游戏演示时真的呆住了，这完完全全就是一个掌上的PS3游戏主机啊！那出色的光影效果，那细腻的人物建模，包括游戏中最难处理的水也那么的真实，虽然个人还不是太能接受这游戏和触控联系在一起，但是想想以后可以在掌机上玩到如此出色的游戏，小熊不禁泪流满面（笑），之后SONY公布了这台主机的价格，普通wi-fi版本249美刀，3G版本299美刀，看到这数字我们还能说什么？这才是业界应该有的良心，尤其是在主机硬件方面，我现在很想知道任天堂下一步将会怎么做，最近3DS在日本的周销量还没有PSP多，而且价格和PSV也没几块钱的差距，但是成本呢？

作文题目：毫无亮点可言

上面把这次展会唯一一个让我感兴趣的东西说了，这里我还能说什么呢？游戏方面可以说没有任何让我兴奋的消息，毁容的但丁？操作蹩脚的MGS3D？360的王牌HALO？这些都不是我关注的东西，每届E3或多或少都会有几个我关注的游戏，可是这届展会例外，所以我在这里真的说不出什么东西来，让我们一起期待今年的TGS吧……

考生姓名：肥皂　烤号：16:12.17　学校：阿卡德米学园　密封线外吐槽你就输了

作文题目：大掌机时代来了

这次的E3上PS Vita表现出众，299刀的定价也诚意十足，无论是从外观上来看，还是从机能上来看，索尼这次仿佛都占据了上风，就连以《神秘海域：黄金深渊》压阵的软件阵容都丝毫不落下风。之前我们都在质疑索尼是否有足够诚意发表本社的次世代掌机，但现在看来却愈加觉得索尼相当老辣。等任天堂发售3DS之后，再针对对方的软肋出杀招，霸气侧漏。当然，我们也不能就此断言任天堂在次世代掌机大战中就已经失去了一切优势，最起码自家的“创意游戏”理念还是有相当大的拥趸的。就此趋势发展，预计这场顶上战争将会极其惨烈，时代的折点来了。听，这是时代的轰鸣，大掌机时代不可避免地到来了！少年们，我在伟大航路上等着你们！来，战个痛快！

作文题目：新作加复刻

说起来惭愧，自从在上一期作出了神一般的预测之后，最近在编辑部众人当中获得了“章鱼哥”的称号。当然，俺的好盆友赤银就成了“派达星”，至于小沛则理所当然成了“蟹老板”。那么，“海绵宝宝”是谁，请大家自行联想。正如上次的预测，新作有《Halo 4》，复刻有《Halo》初代，这对我来说就已经足够了。再加上联机向十足的《浣熊市行动》，总之今年是够忙的了。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年7月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

皇牌空战 突击地平线(PS3/XBOX360) 阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 美国队长 超级士兵(PS3/XBOX360/NDS/Wii) 迪斯尼宇宙(PS3/XBOX360/Wii) 鬼泣(PS3/XBOX360) 车手 旧金山(PS3/XBOX360) 最终幻想13-2(PS3/XBOX360) 极限竞速4(XBOX360) 幽灵行动4 未来战士(PS3/XBOX360) 战神 起源(PS3) 塞尔达传说 天空之剑(Wii) Kinect迪士尼乐园(XBOX360) 马里奥与索尼克在伦敦奥运会(3DS/Wii) 忍者龙剑传3(PS3/XBOX360) 纸片马里奥(3DS) 生化危机 浣熊市行动(PS3/XBOX360) 狡狐大冒险 岁月神偷(PS3) 蜘蛛侠 时空边缘(PS3/XBOX360/Wii) 街头霸王3.3online版(PS3/XBOX360) 夏洛克福尔摩斯的新冒险 夏洛克的证言(PS3/XBOX360) 指环王 北方战争(PS3/XBOX360) 滚动西部(3DS) 古墓丽影(PS3/XBOX360) X战警：命运(PS3/XBOX360) 生化危机：启示录(3DS) 黑暗之魂PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《如龙终章》男儿之战！
《红色派系 末日审判》肆意破坏吧！

●恶搞频道

Q版合金装备

●E3展会特辑

任天堂新主机Wii U
索尼新一代掌机PSVITA

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《弹波战机》
NDS游戏《财宝报道》
原声音乐《红色派系 末日审判》
原声音乐《如龙终章》
高清壁纸等精彩内容（详情请见光盘内）

40Min 《古墓丽影》震撼亮相！《幽灵行动4 未来战士》全新科幻战争

近日公布了《古墓丽影》新作，新作在风格上与系列作品有较大幅度改变，主角劳拉也有了完全不同的形象。游戏的画面更加写实，过场效果更出色，我们可以看到劳拉的整个逃生的过程，惊险而刺激，令玩家看着都提心吊胆。就让我们一起到光盘中感受一下吧。育碧公布了新作《幽灵行动4：未来战士》，作为《幽灵行动：尖峰战士2》的续作，新作将同时具备单机战役和多人联机游戏要素，通过最先进的技术提供更加新颖的游戏体验。游戏将超越系列传统核心理念的范畴，创造前所未有的超高素质，让系列的老FANS和新玩家都能满意。

15Min 《如龙终章》男儿之战！《红色派系 末日审判》肆意破坏吧！

《如龙终章》是以黑帮恩怨情仇为主题的《如龙》系列最新作，以颠覆系列作传统的"僵尸"为题材，前作玩家熟悉的桐生一马、真岛吾朗、秋山骏、乡田龙司等角色将在神室町展开一场求生大战。玩家会在本作中体验前所未有的乐趣！《红色派系：末日审判》是THQ的知名第三人称射击游戏《红色派系》系列的第四作。在本作里，玩家的首要目标不再是来自地球的邪恶压迫者，而是火星地底的恐怖外星人。本作是一款能够满足你内心破坏欲望的游戏。游戏中可以破坏又可以恢复的场景是游戏中的核心部分，这种能力也是让玩家能够保持兴趣的因素。

10Min E3游戏视频 精彩不断

在一年一度的E3展上，数以千计的记者与业内人士都会齐聚一堂，共同见证游戏业界内最新、最伟大的作品。相信这其中有很多是备受玩家期待的有分量的大作游戏。像是《最终幻想13-2》、《忍者龙剑传3》、《古墓丽影》等等，本期的《电击收藏》里收录了E3展上的经典游戏视频，供玩家们欣赏和收藏，另外光盘里还附赠了最新的PSP游戏及《如龙终章》的高清壁纸的精彩内容，喜欢的玩家们，可千万不能错过啊！

15Min 索尼新主机发布会精选 新一代的掌机——PSVITA

本届E3展会上，索尼正式公布了公司新一代主机PSVITA，平井一夫在现场对该主机进行了一系列的介绍。PSVITA正面是对应多点触摸的5英寸有机EL屏幕，背面有触摸板。在PSVITA上将展现的是可以接触到的游戏世界。该掌机将有两个版本，其中官方Wifi版日元售价为24980日元，美元售价为249.99美元；3G版售价为29980日元，美元售价为299.99美元。本次我们为您带来索尼主机发布会的精彩内容，相信新掌机的公开，定会吸引不少的玩家！

15Min 任天堂新主机 Wii U登陆次时代

在平板电脑玩转电子世界的潮流下，任天堂在E3上推出了新一代家用游戏机Wii U，该游戏机最显著的特点是配有一个类似平板电脑的游戏控制手柄。手柄表面配有一块6.2英寸的触摸式显示屏，充当第二显示屏。Wii U的手柄不但能同步显示电视上游戏机的画面，还支持触摸、重力感应等体感操作。引入屏幕的手柄，其最大的亮点在于家用机不再依赖于电视屏幕，只要有手柄和游戏机本体便可进行游玩。该控制手柄还配有加速计和螺旋仪。内置摄像头、麦克风、扬声器。不过Wii U要到2012才能和大家见面，就让我们拭目以待吧。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472881

电击收藏 GAME DVD
●火线点评（点评时下流行游戏软件）
《如龙终章》男儿之战！
《红色派系 末日审判》肆
●E3展会特辑
任天堂新主机
索尼新一代掌
●恶搞频道
Q版合金装
●E3游戏展览（最新游戏视频

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919

